Прелюдия: Утрата Хаданова Ручья

Деревня Хаданов Ручей была тиха и спокойна, когда мы вошли туда при свете неполной луны. Скопления крестьянских домов и сараев казались почти заброшенными; ставни накрепко закрыты от ветра, двери надежно заперты, чтобы не впускать тех, кто таиться в ночи. Хотя дорога к городу, вся изрытая следами копыт и бороздами от повозок, проходила как раз через это поселение, никто не останавливался здесь, и все удручающее обветшало. Здесь не было ничего интересного, даже постоялого двора, который мог бы предложить постель и кружку теплого вина усталым путешественникам. Деревня казалась мертвой, но, несмотря на это, Гарейн выбрал ее, и я ничего не мог сделать, чтобы изменить его решение. Он решительно направился к небольшой группе домов. Пара лошадей в стойле неподалеку беспокойно заражали, когда мы проходили мимо, но никто не вышел их успокоить.

Я должен был попробовать еще раз. Я знал, что из этого не выйдет ничего хорошего, но должен был попробовать.

«Гарейн», - начал я, старайся говорить тише, чтобы не разбудить фермеров и их добрых жен. Его зубы сжались при звуке моего голоса, бледная кожа блестела как полированный мрамор в ярком лунном свете. Я поднял руки в жесте примирения, заставив венчавшие мою голову листья шелестеть. Я мягко повторил его имя тоном, которым я успокаивал лесных животных, приходящих в мою рощу. Почти против своей воли он остановился. Но все еще не хотел повернуться ко мне и посмотреть мне в глаза.

«Я сделаю это, Тьюлис» - просто сказал он, и, как всегда, красоты его голоса было достаточно, чтобы на мои глаза навернулись слезы. Капли потекли по моим щекам, оставляя мокрые следы, но я не обращал на них внимания. Мы с Гарейном были знакомы с дней нашего Воспитания. Хотя я так и не привык к голосу Вызывающего Слезы, я смирился с этим.

Я поспешил продолжить, несмотря на желание сдаться. Нам, ивам, не свойственно упрямство, это больше к лицу дубам или вечнозеленым деревьям. Настаивать на своем против моей природы, так что я считаю доказательством силы моих чувств, то, что я упорствовал, несмотря на сопротивление перворожденного.

«Лисель обманули» - сказал я, - «Бефет солгал ей»

«Лисель больше нет» - отрезал Гарейн, посмотрев на сверток, который крепко держал в руках.

«Да, Гарейн, я знаю» - я подошел к нему и положил руку ему на плечо. Он был в доспехе, который я сделал ему из своих собственных веток, и я до сих пор чувствовал магию, вложенную мной в эти кусочки дерева, защищавшие его. «Ее больше нет, и никакое наказание Бефету и его роду не вернет ее».

«Как и милосердие» - его голос был мрачным и беспросветным, как пасмурный зимний день, - «Я не могу напасть на Бефета, а этот трус не будет драться со мной. У меня нет средства, кроме этого».

«Но перемирие скоро закончится…»

«Тьюлис, мне все равно» - одними словами Гарейн мог заставить камень рыдать. От гнева слабый свет, исходящий от него, рассеялся, оставив нас троих в темноте. Его руки сжались вокруг свертка, и я понял, что слишком его задел. Но я продолжал. Не знаю почему, ведь было очевидно, что этот спор безнадежен. Единственное объяснение, которое я могу дать, - мой страх перед людьми и тем, что они могут сделать с народом фей, превышал страх перед гневом моего друга.

«Это не правосудие, Гарейн»

Он посмотрел на меня и стоял так какое-то время, потом резко отвернулся, молчаливый и безжалостный. Он направился к одному дому, который стоял отдельно от остальных, как будто искал уединения. Маленькая глиняная крынка со свежими сливками стояла на крыльце, а в остальном дом не отличался от других человеческих строений, которые мы миновали. Я смотрел на своего друга и внезапно почувствовал себя маленьким и пугающе одиноким. Это, должно быть, отразилось на моем лице, потому что Элзабет появилась из-за моего плеча и вложила в мою ладонь свою маленькую руку. Она успокаивающе сжала пальцы, я внутренне содрогнулся, почувствовав, как трещит кора и ломаются веточки, но все же я был благодарен за поддержку, которую она пыталась предложить. Мне хотелось ее принять.

Она повернулась, стремясь встретиться со мной взглядом. Ее глаза вспыхнули желтым в темноте, придав ей совсем хищный вид, так плохо сочетающийся с нежной сочувственной улыбкой.

«Все будет хорошо», - прошептала она, - «Помни, я знаю».

Элзабет не дала мне ответить. Взгляд желтых глаз упал на крынку сливок, она почти вскрикнула от восторга и стремительно прыгнула, схватила крынку и начала жадно пить. Гарейн взглянул на ее худую фигурку, остановившись на пороге. Она предложила ему крынку, но он проигнорировал этот жест. К чести Элзабет нужно заметить, она не приняла это на свой счет, она всегда смирялась с судьбой. Когда-то я думал, что мы в этом похожи.

Гарейн приложил руку к двери и толкнул, но она не открылась. Это было не удивительно, ведь большинство смертных так боятся темноты, что мне кажется, они должны спать с колпаками натянутыми на уши, чтобы спрятаться от того, что может таиться во мраке. Зубы Гарейна сжались сильнее, он посмотрел на Элзабет. Она улыбнулась, слизнув сливки с губ, и пощекотала дверь, как будто чесала за ухом у кошки. Снаружи мы услышали, как открывается деревянный запор, и дверь медленно распахнулась.

Гарейн тогда помедлил, либо из-за внезапного нежелания исполнить задуманное, либо от отвращения. Никто из нас не проводил много времени среди людей, мы прятались в Туманах всегда, когда могли. А сейчас мы собирались войти в дом смертной семьи, а смертные всегда были грязными, хныкающими маленькими созданиями. Но Элзбет хорошо помнила время, проведенное в такой же деревне, она проскользнула в дверь, ее глаза светились в темноте. За ней вошел Гарейн и, несколько мгновений придумывая причины повернуть, за ним последовал я.

Мы сразу увидели смертных. Женщина повернулась во сне и потянулась к деревянной люльке, которая стояла рядом с ее тюфяком. Я взглянул на человеческое дитя, мирно спящее в колыбели, и на меня нахлынуло отвращение.

«Мы не можем этого сделать», - прошипел я сквозь стиснутые зубы, - «Ты не можешь оставить ее здесь. Девочка – одна из нас и не должна платить за грехи отца».

«Это единственный способ» - ответил Гарейн. Он посмотрел на дочь своего врага, спящую в свертке в его руках. – «Я не могу оставить ее, и я не верну ее. Элзабет, будь так добра… » Он указал на ребенка в колыбели.

Элзабет осторожно нагнулась и подняла его. Ребенок проснулся и захныкал, пока взгляд желтых глаз не успокоил его. Смертная женщина зашевелилась во сне, она услышала плач своего ребенка, хотя и не могла слышать нашего разговора. Подменыш заменила бедное одеяльце, в которое был завернут младенец, на шелковое облачение, которое я принес с собой. Гарейн завернул в тряпье дочь своего врага, положил в колыбель и быстро отвернулся. Элзабет пошла к выходу со смертным ребенком на руках, Гарейн следовал за ней так быстро, как мог, явно желая уйти. Я хотел остаться, присмотреть за ребенком Бефета, убедиться, что эти порочные неумелые создания не причинят ему вреда. Бефет был врагом Гарейна, а значит и моим. Но его дочь была фаэ, слишком молодой, чтобы вовлекать ее в войну между Дворами. Я хотел бы забрать ее, вырастить самостоятельно, но что я знал о том, как растить ребенка? Мог ли я научить ее, пусть даже перворожденную, питаться солнечным светом? Мог ли я научить ее пить воду корнями?

Я не мог, я знал это, и проклинал гордость, которая заставила меня отойти от колыбели и пойти с остальными. Я хотел тогда оказаться принадлежащим к Зимнему Двору, тогда бы гордость ничего для меня не значила и я бы мог убить ребенка, а не оставлять его здесь. Но я знал, что Народ Зимы никогда бы меня не принял. Ивы, в конце концов, плачут.

Когда я вышел из дома на дорогу, Элзабет танцевала в грязи с младенцем, прижатым к груди, и я против воли улыбнулся. Она давно хотела ребенка, но отказывалась сойтись со смертным, хотя и сама выросла среди них. Она встала передо мной, тяжело дыша и смеясь.

«Ей нужно имя, так, Тьюлис?» - спросила она.

Я кивнул, но мне было нечего предложить.

Элзабет повернулась к Гарейну. «Сэр» - с уважением сказала она, - «Как мне назвать ребенка?»

«Мне все равно» - грубо ответил он, - «Ребенок твой, делай с ним что хочешь. Я Приму его, как обещал, но до этого времени, я не хочу ничего о нем слышать». Он развернулся и пошел к нашей крепости, ни разу не обернувшись.

«Тогда я назову ее Присцилла. Мне всегда казалось, что это милое имя. Как ты думаешь, Тьюлис?»

Она улыбнулась с таким восторгом, что я не мог не согласиться с ней. Разозленный и недовольный, я не мог позволить себе разрушить ее радость, так что я поддерживал ее, пока она оживленно щебетала. Но все же, смотря на спину Гарейна, я думал, как много своих слез Вызывающий Слезы пролил в скорби о своей умершей возлюбленной и в гневе на своего врага.

Мы с Гарейном не разговаривали, когда вернулись в его крепость. Я хотел поддержать его, надеясь найти слова ободрения, но он меня избегал. Наконец, я нашел его в его покоях, когда он, крепко сцепив пальцы, смотрел на огонь в очаге.

«Нам нужно поговорить» - осторожно сказал я.

Он кивнул.

«Ты не понимаешь, почему я так поступил» - решился он. Я старался сдержать слезы, но не смог. Он деликатно сделал вид, что не заметил этого. Я сел напротив него, так далеко от огня, как мог, стараясь не поджечь листья.

«Нет, не понимаю».

Он промолчал.

«Я понимаю твою ненависть к Бефету. Понимаю, что он сделал с тобой и Лизель. Я понимаю, почему ты ищешь мести, но обратить ее на ребенка…»

«Месть обращена на отца, не на ребенка»

«Я не понимаю»

«Нет», - мягко сказал он, - «Конечно, ты не понимаешь. Позволь мне объяснить, старый друг. Клятве Мира скоро придет конец, это не секрет. Было бы наивно ожидать, что такое событие пройдет без последствий. Я чувствую войну в ветре, и боюсь, мы будем в нее вовлечены.»

«Все это я знаю» - нетерпеливо ответил я, стирая слезы со щек, пытаясь стряхнуть чары его голоса, - «Какое отношение это имеет к дочери Бефета?»

«Я верну ее когда она будет достаточно взрослой, чтобы понять, и чтобы сражаться. Элзабет взрастит Присциллу с колыбели. Когда Клятва Мира закончиться, у нас будут два подменыша, способные ходить по миру смертных как любой из Осенних, но Принятые в нашем Дворе. Выбор был очевиден, теперь ты видишь».

«Но…»

«А Бефет увидит свою дочь под знаменем Весны», - сказал он горячо, - «Под нашим знаменем».

Я медленно кивнул. История о двух новых подменышах была лишь предлогом, поводом для Гарейна не говорить правды – по-настоящему имело значение, только выражение лица Бефета при виде перворожденной дочери, ставшей не только подменышем, но и подданной Гарейна. Я попытался представить себя на месте друга, но ива не жаждет мести животным, которые едят ее листья, или птицам, которые строят гнезда из ее веток. Я осторожно выбирал, что сказать, чтобы Гарейн почувствовал себя лучше, чтобы помочь ему принять свой поступок.

«Могу я хотя бы приглядывать за ребенком? Ты дашь мне свое разрешение на то, чтобы наблюдать за ней и охранять, пока ты не заберешь ее? Позволь мне хотя бы это. Иначе она останется одна с этими…» Я запнулся, не решаясь произнести это. Сказать – значит сделать реальным.

Гарейн задумчиво кивнул, и я вышел из комнаты прежде, чем он мог передумать. Я навестил девочку этой ночью, и следующей. Потом, к своему стыду, я был увлечен делами в своей роще и событиями в крепости, так что забросил ребенка на какое-то время.

Когда я вернулся в следующий раз, она уже ходила. Смертные опекуны назвали ее Бриджет, она была красивой и любопытной девочкой, всегда попадающей в неприятности. Я наблюдал за ней из леса, она бросалась к лошади, влезала в воду, пачкалась в дорожной грязи, и я смеялся. Люди были забавными существами.

Вызывающими любовь, я должен признать.

Я подозревал, что смертная женщина догадалась, что с дочерью что-то не так. Она провожала Бриджит долгими взглядами и старалась не упускать ее из виду. Она всегда часто оглядывалась, когда работала, со скрытым подозрением, как будто думала, что за ней следят. Это было почти правдой, ведь я всегда был неподалеку. Я не хотел, чтобы время вновь ускользнуло от меня, ведь люди растут куда быстрее, чем деревья или фаэ. Так я наблюдал и ждал того момента, когда она будет достаточно взрослой, чтобы я мог выйти к ней и увидеть, я был уверен, что она узнает меня. Наверняка, Гарейну захочеться самому предстать пред ней, когда настанет ее время. Я не сомневался, его честь не позволит ему поступить иначе. Но я не мог не мечтать, как бы я это сделал. Было бы так восхитительно взять ее за руку и вернуть ей все, что она потеряла.

Сейчас я это признаю. Я был одержим. Я иногда проникал в комнату, где она спала, и смотрел, как она дышит. Я даже начал мягче относиться к смертным, которые приглядывали за ней, их дела меня все еще не заботили. Бриджет была центром моего мира, а мне приходилось лишь наблюдать до тех пор, пока она не вырастет. Мне так хотелось рассказать ей правду - что она не человек, а нечто гораздо большее.

А потом они пришли, чтобы все разрушить. Священники в своих богатых одеяниях, высыпали из экипажа, объявив пустое поле владением Церкви. Смертные растерялись, они ничего не могли возразить подобным людям. Они не стали бы сражаться за старые обычаи, а если бы и стали, враг был куда сильнее их. Так что я обо всем рассказал Гарейну, и его гнев был сравним с моим. Мы вышли из крепости со всеми фаэ, желая расправиться с чужими людьми, не дать им разрушить те немногие заветы, которые у нас еще оставались, и навсегда отвратить людей от старых обычаев. Но, к нашему изумлению, кресты, которые они развесили над дверями домов, заставили наш разум смутиться, а кости гореть от боли. И это было ничто в сравнении с шагами по земле, которую они выбрали для церкви. Мы кричали, метались, старались преодолеть агонию, уверенные, что мы не проигрываем и никогда не проиграем, но тщетно. Мы вернулись в крепость, строители продолжили возводить церковь, и мы ничего не могли поделать.

Наконец, мы с Гарейном решили, что Бриджет нечего делать в этом противоестественном месте, с этой порочной религией. Хотя она еще не достигла совершеннолетия, но была к этому близка, и мы решили, что я заберу ее и буду воспитывать, пока не настанет пора Признать ее. Элзабет пообещала мне помочь, и мне нравилось думать, как Бриджет и Присцилла будут играть вместе. В конце концов, они были как сестры.

Этой ночью мы с Гарейном решили снова проникнуть в деревню. Мы попросили Элзабет пойти с нами, ведь из всех окрестных фаэ, она лучше всего понимала людей и могла помочь, если возникнут проблемы. Мысль, что простые люди могут причинить нам вред, была странной и неприятной, но мы с Гарейном решили, что слишком многое на кону, и не стоит забывать об осторожности. Перворожденный сильно изменился со времени появления церковников в Бухте Хадана. Он не проявлял интереса к моим рассказам о частых визитах к Бриджит, о том, как я

наблюдал за ней, играющей с друзьями, как она посмотрела прямо на меня, хотя я был скрыт Туманами. Тогда она меня увидела. Я понял это и скрылся. Я должен был ее украсть, пока не стало поздно. Я должен был. Но ничего не сделал.

Мы были уверены, что хотя бы смертная семья Бриджит будет верна старым путям. Ложь Церкви не впечатлит их. Они всегда соблюдали заветы преданнее, чем кто-либо другой в деревне. Элзабет подтвердила, что часто приходила к их двери за свежими сливками и находила их. Они из всех людей лучше помнили нас и сохраняли веру, мы решили, что будем защищать их, как можем. Мы даже думали помочь им переехать в другую деревню, где они могли бы избежать церковников и жить в мире.

Когда мы подошли, я с волнением заметил, что сливок на пороге нет, но Элзабет сказала, что они не обязаны кормить нас каждую ночь, а последнее время делают это еще реже, ведь в доме новый ребенок. Я даже не заметил его появления, так я был увлечен Бриджит.

Мы легко проникли в дом. На этот раз дверь не была заперта, и не было нужды обращаться к Владениям. Мы прошли мимо кроватей смертных, мимо колыбели, где когда-то лежали и Бриджет, и Присцилла, а теперь спал новый ребенок, маленький мальчик что-то пробормотал во сне, когда мы прошли мимо. Наконец мы нашли Бриджет, она спала, завернувшись в шерстяное одеяло, на соломенном тюфяке. Ее кожа сияла в лунном свете, это выдавало потустороннюю природу тем, кто знал, что искать, и она была так красива, что я совсем потерял рассудок. Прежде, чем Гарейн успел сказать хоть слово, я открыл себя ее глазам, нагнулся и тронул за плечо, чтобы разбудить, хоть и не имел на это права.

Прикосновение отозвалось агонией. Моя кора трескалась и горела, а тело тряслось. Боль была сравнима с той, которую я испытывал на земле церкви, но я не мог отнять руку. И через невыносимый звон в ушах я слышал другой звук - высокий, становившийся все громче и громче. Когда я наконец оторвал руку, то понял - Бриджет кричала.

Она натянула одеяло на себя, закрываясь им как щитом, перед собой держала что-то блестевшее в лунном свете как нож. Серебряный крест. Боль снова нахлынула на меня, она снова закричала.

"Чудовище!" - вопила она.

Ее смертные опекуны вскочили с кроватей, переговариваясь со страхом и гневом, а крик девушки мог разбудить целую деревню. Я не боялся их, или убеждал себя в этом, но мысль о встрече со священниками, их волшебной водой и песнями, была слишком болезненной. Я проскользнул во мрак в углу комнаты и скрыл себя Туманами, чтобы меня не нашли.

Гарейн и Элзбет не смогли остаться. Было слишком болезненно находиться рядом с Бриджит и вообще в деревне. Они пытались понять, что за нечистых духов Церковь вселила в крестьян, они хотели спасти Бриджет, но не могли. Пока они пытались, появился священник и начал все опрыскивать своей волшебной водой, она шипела и дымилась, так что Гарейну и Элзбет пришлось уйти.

Я увидел, как Гарейн Вызывающий Слезы открыл рот, и мое сердце наполнилось надеждой. Теперь эти люди научаться уважать фаэ, когда его голос заставит их кататься по полу, не в силах вынести такой красоты.

Но когда он попытался заговорить, священник понял вверх кусочек хлеба и что-то пробормотал на странном человеческом языке. И голос Гарейна умер неуслышанным. Армии бросали оружие при звуке его песен, а теперь кусочек благословленного хлеба заставил Вызывающего Слезы замолчать.

Элзабет взяла его за руку, призывала Владение Сумерек, и они исчезли. Я не виню, ее за то, что оставила меня. Она знала, что я легко могу уйти. Но у меня еще были дела.

Когда я уходил, я позволил Туманам рассеяться на одно мгновение. Я проломил кулаком дверной проем и крикнул

"Помните нас!"

Это все, что я мог сказать. Гарейн мог бы придумать красивую речь, и его голос не звучал как ветки, царапающие стену. Но слова ничего не значили. Я призвал Владение Рассвета, когда нанес удар по деревянным стенам дома, и они разлетелись на маленькие кусочки. Смертные, включая Бриджет, завыли от страха.

Потом мы вернулись в крепость. Больше нам было нечего там делать, Бриджет явно была потеряна для нас. А мой друг не хотел смотреть, что будут делать жрецы со своей водой, песнями и крестами. Гарейн заперся в своих покоях, но Элзбет нашла меня. Я отправился в свою рощу, где мог залечить раны среди ив, чувствуя себя в безопасности. Она подошла и взяла мою черную руку, когда-то покрытую серебряной корой. Она не могла много сделать для меня, но достаточно было и ее прикосновения, и ее желтых глаз, сужающихся в уголках, когда она улыбалась.

Я поговорил с Гарейном позже. Я думал о стольких вещах, которые мне хотелось ему сказать. Я хотел сообщить о странной водной церемонии, которую провели над Бриджит, окончательно лишив ее наследия фей. Я хотел сказать, что месть удалась как нельзя лучше, ведь Бриджет была не мертва, а потеряна навсегда. Бефет может придти в деревню сам, если ему покажут, где она, и посмотреть на то, что осталось от его дочери. Я хотел сказать Гарейну, что он выиграл, несмотря ни на что, и что Присцилла все-таки будет Принята в наш Двор.

Мне было известно, как пусто и жестоко это звучит. Я не сказал ничего, только, выразил соболезнования. Гарейн кивнул и промолчал.

Я не слышал от него ни слова с той ночи. Как раньше, он носил свой доспех и готовился к войне, но он не сказал и не написал ничего о Бриджет, Бефете и даже Лизель.

А пока он молчал, у меня не было причин плакать.

Михаил смотрел на руины Константинополя и плакал…

Конечно, это были уже не руины. Огонь давно погас, мертвые были похоронены, а камни убраны. Михаил знал, что, по человеческим меркам, прошла целая жизнь. Но сквозь Владение Сумерек, сквозь тени времен, он видел, как город горит и плакал обо всем, что было утеряно.

Вера, думал он, *Что еще так порабощает умы людей так, как вера? Что-то, чего они не могут до конца понять, но к чему тянутся, как ребенок к груди матери.*

Михаил шел по улицам, солнечный свет играл на его бронзовом доспехе. Люди не видели его истинного облика, и это было к лучшему. Если пророку нет места в своем отечестве, то ему, Михаилу, Подобному Богу, наследнику сотворивших мир, теперь не было места здесь.

Но все же... он видел свое имя в умах людей. Он бывал в этом городе раньше, видел, как он сменил имя с Византиума на Константинополь, знал, что и это название не вечно, но в человеческих мечтах все еще звучало имя *Михаила*. Его Двор властвовал над умами и мыслями других - но почему это имя, это изображение, так отпечаталось здесь, он не знал.

Михаил свернул за угол и увидел свою цель - маленькую часовню Архангела, носящего его имя. Такие часовни пока встречались редко, но, если у него все получиться, их скоро станет больше. Михаил остановился перед часовней, впитывая любовь, которую в нее вложили, видя перед собой детей, которые вылепили эти маленькие фигуры. Он проник внутрь, отбросил деревянные безделушки и взял самую важную вещь: кусочек необработанной бронзы.

Он перекатывал его в пальцах, набирая силу из завета, освобождая доверие - *веру* - которую люди вкладывали в Архангела. Он еще раз убедил себя, что он *и есть* ангел Михаил. В конце концов, он был солдатом, а ангел должен был сражаться с врагами Бога. Может эти христиане просто с трудом припоминают события Войны Времен Года? Это весьма вероятно; умы людей хаотичны и слабы.

Он положил кусочек бронзы, размером не больше горошины, в кошелек на шее, и отправился прочь. Михаил никогда не был в венецианском квартале - а был ли вообще такой, когда он последний раз посещал город? - но как только солнце стало садиться, и настало время Сумерек, он сразу понял куда идти. Он дошел до дома, где жила Мария, рожденная в Венеции, привезенная сюда амбициозным отцом, испуганная и неуверенная.

Михаил увидел ее, в ожидании стоящую рядом с домом. Таков был завет - кусочек бронзы за прикосновение Бога. Михаил мог его дать. Он сложил руки так, как складывают в молитве, и освободил силу Туманов.

Мария сегодня почувствует прикосновение Бога, подумал Михаил. *Ведь кто подобен Богу?* спросил себя перворожденный.

Я.

Вступление.

«Коварный Дьявол – вот твой Пак
Сулит удачу древний враг
Но только все к беде…»
Неизвестный автор

Человечество боится фаэ, и не безосновательно.

Даже язык выдает их страх. Слово «фейри», происходит от Fata, имени римской богини судьбы. Слово «фея» происходит от среднеанглийского слова, обозначающего «обреченный на смерть». Человечество видит в фаэ угрозу неприятной и возможно неизбежной гибели.

Люди, разумеется, не понимают фей. В каждой человеческой культуре есть легенды и сказки о монстрах, гоблинах, духах и волшебных созданиях. Некоторых из них приносят пользу; домовые в России защищают дома, в которых живут. Другие охотятся на людей, как германский эрклинг, что уводит детей в леса на встречу смерти. Многие из этих существ могут быть добрыми и в то же время жестокими, а некоторые кровожадны и злы, но их можно обмануть или задобрить, если знать, как это делать. В дохристианских культурах, такие существа могли считаться слугами того или иного бога, или появляться из самой земли. Под тенью Креста такие создания стали считаться меньшими демонами и бесами, слугами Сатаны, бичом человечества.

Люди и не предполагают, что все эти существа родственны друг другу, и существуют так давно, что невозможно представить. Люди рассказывают истории о сражениях богов, духов и чудовищ, не подозревая, что эти битвы лишь маленькие стычки в войне, что ведется с зари времен (в людском понимании) и продолжится, пока одна сторона не одержит верх и не захватит мир.

Истина

Истина, по мнению фаэ, в том, что именно они создали мир и жизнь в нем. Они правили миром тысячи лет, и до тех пор, пока они не разделились на четыре стороны и не начали воевать, у людей не было никакой над ним власти. Чтобы понять, как феи могут верить в это в Темные Века, когда люди, несомненно, правят миром и всем, что в нем есть, нужно рассмотреть несколько базовых понятий в их психологии.

Туманы и Плетение

Эти два принципа описывают магию фей и ее влияние на мир. Для фаэ магия это не средство и не способ исполнения желаний. Феи понимают, что они волшебные существа, и, применяя магию, проецируют на мир *себя*, а не только свои желания. Это не всегда рождает чувство ответственности; фаэ могут быть так же капризны и невоздержанны в своих желаниях, как и люди, если не больше.

Туманы

«Туманы Творения» или просто «Туманы» - термин, который феи используют для описания того, что люди называют «Божественным», хотя не наделяют их сознанием или волей. Фаэ верят что все – жизнь, материя и дух – сформировались из Туманов, а они были первыми разумными существами, способными изменять и контролировать эту силу. Они так же замечают, иногда с сожалением, что однажды созданное из Туманов нельзя развеять (иначе феи без сомнений разобрали бы мир обратно на магические составляющие и начали все заново), зато довольно легко изменить.

Туманы хаотичны и непредсказуемы; нельзя сказать, что случится, если существо или предмет просто столкнется с Туманами: оно может поменять форму, быть уничтоженным, или с ним вообще ничего не случится. Но обсуждать эти вещи можно только в теории, ведь сейчас не осталось вместилищ чистых Туманов, доступных фаэ (или о них не известно). Феи высоко почитают Туманы, а так же понимают, что хотя Туманы и мир отделены друг от друга, их еще можно достигнуть. И пропасть навсегда.

Кто-то стремится к этой судьбе. Они считают, что фаэ, оставшиеся в мире, страдающие из-за людей, просто слишком глупы, чтобы найти способ уйти. Помимо этих циников, никто не видит причин думать, что ушедшие сохраняют жизнь, или хотя бы рассудок.

Обычно считается, что Туманы окружают мир, наполняя его магией, но недоступны в чистом виде. Однако феи могут использовать Туманы для различных эффектов, в том числе, чтобы давать силу своим заклинаниям, скрываться от людей и, наоборот, привлекать их внимание, освобождать силу в почти неконтролируемом, но очень сильном, акте Высвобождения. Перворожденные фаэ, созданные в начале времен полностью из Туманов, особенно хорошо управляют Высвобождением.

Плетение

Плетение можно рассматривать как дополнение Туманов; если Туманы – сырая, бесформенная сила, Плетение – упорядоченное применение этой силы. Если Туманы это вода, то Плетение – чан или труба. Через силу Плетения, фаэ может заставить магию принять форму заклинаний и контролировать Высвобождение. В более широком смысле, Плетение это то, что вообще позволяет феям оставаться в мире, сохранять информацию, форму и личность на протяжении времени.

Люди, по мнению фей, стали мастерами применения Плетения и продолжают совершенствоваться с каждым годом. Их достижения в живописи и архитектуре, не говоря про войну и земледелие, показывают, что они могут взять ресурсы из мира и сплести в желаемую форму. Этому завидуют даже люто ненавидящие людей фаэ. Они также знают, что есть люди способные действительно применять магию. Эти колдуны редко творят волшебство так же, как феи, но результатов достигают не менее впечатляющих.

Многие феи воспринимают Плетение как необходимое зло; они бы просто освобождали силу Туманов, не загоняя ее в строгие рамки, но это может быть опасно. Подменыши, частично являющиеся людьми, прекрасно управляются с Плетением.

Дисбаланс

У всех фей есть какой-то навык контроля над Туманами и Плетением, порядком и хаосом, магическим потенциалом и его выражением. Но каждому фаэ необходимо поддерживать между ними баланс. Если одного станет больше, чем другого, фея будет Потеряна (при переизбытке Туманов) или Заперта (при излишней зависимости от Плетения). Оба эти состояния, если останутся незамеченными, могут привести к гибели фаэ, либо заставив его полностью исчезнуть, либо стать

настолько предсказуемым и материальным, что он потеряет всякую связь с Туманами, став, по всем признакам, человеком.

Время и Пространство

Феи осознают ход времени – часы, дни, времена года, - но их восприятие сильно отличаются от человеческих. Так же фаэ знают, что мир больше, чем думают смертные, и повсюду есть множество мест, скрытых от человеческих глаз Туманами и хозяевами-феями.

Время

Феи не стареют, так как люди; они взрослеют и живут вечно. В отличие от вампиров, которые были рождены людьми и не могут приспособиться к вечной жизни (почему и сходят с ума через пару сотен лет), феи не испытывают психологических проблем из-за времени, так как не чувствуют его. Фаэ, увлеченный своими обычными делами, может внезапно обнаружить, что прошли века. Обратное тоже верно, фаэ может посвятить себя изучению нового языка или заклинания и считать, что провел за этим много дней, а на самом деле он тратит лишь несколько минут.

Это нарушение восприятия (хотя феи считают, что это у людей узкое и неправильное восприятие времени) приводит к отсутствию у фей невероятно могущественных старейшин, узурпирующих власть. Хотя обычно у старых фаэ больше контроля над своими Владениями, юная фея может достигнуть того же за короткое время, если только захочет. Фаэ, проживший тысячелетие по меркам людей, и тот, кто лишь недавно был Принят, могут не сильно отличаться по силе. Но хотя возраст не является показателем могущества, он все же влияет на уважение и статус фаэ.

Пространство

Согласно мнению фей, мир когда-то был бесформенной пустотой, в которой плавали острова стабильности, управляемые дворами или отдельными фаэ. С годами эта пустота все больше и больше заполнялась, Туманы превращались в земли и моря, пока, в конце концов, не осталось ни одного не Сплетенного места (по крайней мере, фаэ о таких не знают). Феи не очень переживают из-за этого; бесформенные Туманы никому не приносят ничего хорошего, ведь ими нельзя управлять и их нельзя захватить. Но фаэ переживают, что человеческое восприятие пространства так… ограничено. Крепость фей может снаружи выглядеть как дуб – большой, но все же не сравнимый с замком. Но внутри будет множество комнат и достаточно места, чтобы вместить небольшую армию. Люди с трудом могут осознать возможности пространства, так что их дома внутри такие же маленькие, как и снаружи.

Владения фей соприкасаются с землей. Иногда людей приглашают туда или они забредают случайно, хотя обычно проходят мимо ворот, не замечая их (а если замечают, то крестятся и быстро идут прочь). Множество владений фаэ находятся в лесах, пустынях, горах, болотах и других безлюдных местах, но есть проходы и в сердце человеческих городов. Любой мост в мире, от огромных каменных строений, до бревна, перекинутого через ручей, является проходом в темное царство Под-мостом.

В тех редких случаях, когда феи должны объяснять свое странное виденье пространства, они обычно заявляют, что если бы люди могли расфокусировать свое зрение, посмотреть немного вбок и немного вокруг привычных предметов, они могли бы проникнуть в земли фей, ходить по их *тропам* и исчезать из поля зрения, так как делают фаэ. Со своей стороны феи надеются, что люди *не могут* этого сделать, ведь они и так далеко переступили свои границы.

Заветы и Эхо

У людей есть власть над магией, хоть они этого и не понимают. Когда они заключают завет с феями, то имеют дело с чарами Туманов. Вкладывая свою веру в другие формы магии, они заставляют такие простые предметы как соль, колокола и хлеб вредить феям.

Заветы

Первые заветы были заключен тогда, когда феи ушли на войну, и оставили мир на попечение людей, по крайней мере, так гласят легенды. Эти первые заветы заключались с целыми культурами и народами, принимая форму традиций, обычаев (а иногда законов), практикующихся долгие годы спустя. Когда семья выставляет крынку сливок для домашних духов на порог, она выполняет завет, заключенный своими далекими предками сотни лет назад, а феи все еще получают то, что им причитается.

Но ни один завет не бывает односторонним. Люди всегда получают выгоду из заветов, хотя не всегда помнят подробности. Община может оставлять немного водорослей для фей, не подозревая, что феи защищают их от ужаснейших морских штормов. К сожалению, многие древние заветы стерлись из памяти людей, а те, кто еще выполняет их, делает это скорее по привычке, чем из уважения к слову предков. Поэтому заветы легко нарушаются, если начинают обременять.

Фаэ все еще могут заключать новые заветы, но не так, как прежде. Теперь фея может заключить договор с одним человеком или небольшой группой, обещая свою силу, защиту или помощь за какую-то простую услугу. Умные феи заключают заветы, которые заставляют смертных служить им или приносят другие преимущества. Но главной целью заключения заветов является самозащита. Только через заветы феи могут защититься от Эхо.

Эхо

Эхо, должно быть, самая большая забота фей в Темные Века. Эхо это средство, которое люди могут направить против фей. Частично, это побочные эффекты заветов: фаэ века назад поклявшийся на причинять вреда никому, кто носит рубашку наизнанку, и сейчас ничего не сможет поделать с такой защиты. Какие-то Эхо со временем обнаружили люди: железо и соль, как правило, отталкивают фей, по непонятным для них причинам. Но величайшим источником Эхо является Церковь. Многие феи, столкнувшись с крестом, звоном колоколов или звуками молитвы, содрогаются от ужаса и обращаются в бегство… или хуже.

Эхо меняются от феи к фее. Если один фаэ считает соль отвратительной, это не значит, что другой, даже одного с ним Двора, будет ее не любить. Это, в том числе, порождает легенды о феях, где перечисляются тысячи способов избавиться от них. Но феи не должны быть слишком самоуверенны, они всегда могут получить новые Эхо. Для этого нужно только чтобы человек понял, что перед ним фаэ. Когда он это осознает, он неосознанно наделяет фею новой слабостью.

Заветы могут защищать фей от Эхо. Они дают фаэ место в мире людей, так что способы избавиться от *потусторонних* существ на него не работают. Но если завет нарушен – не важно, каким суровым было наказание, и какая сторона нарушила его, – фаэ навсегда лишается его защиты. Даже те феи, которые страстно ненавидят людей, тщательно следят за своими заветами. Никому из них не хочется превратиться в камень при виде креста.

Настроения и мотивы:

Хотя многие настроения и мотивы из книги «Темные Века: Вампиры» могут быть использованы для хроник по «Темным Векам: Фаэ», сеттинг задает несколько новых:

* Чудо. Мир фей огромен: он содержит все, что существует в мире людей, и даже больше. Пещера может скрывать проход в огромный зал с останками слуг могущественного правителя, нужно только знать, как постучать. Великие чудовища спят под землей и в море, а некоторые феи знают, как пробудить их. В мире фей все непредсказуемо, даже магия часто начинает вести себя по-своему. Фаэ постоянно ищут информацию о себе, о своем обществе, о том, что оно потеряло. Это подводит нас к следующему пункту:

* Восстановление. Феи дрались друг с другом в течение тысячелетий, и с момента последнего решающего сражения (примерно 340 нашей эры) до момента, который обратил их внимание на мир смертных (1130 г. н.э.), они почти не думали ни о чем, кроме дальнейших конфликтов и восстановления численности. Многие секреты были утеряны и герои, исследователи и мудрецы из разных Дворов ищут ответа на вопрос, что значит быть подменышем или инанимэ, что значит служить Двору – что значит быть феей, в конце концов.

* Судьба. Феи готовятся к возобновлению войны. И хотя кто-то говорит, что это подпишет всем смертный приговор, они не сомневаются, что Война Времен Года продолжится. То, как феи воспринимают время, позволяет им лучше понимать, что случится в будущем, пусть они и не всегда могут его предсказать. Фаэ, который должен умереть в бою знает это, но не может изменить, так как это изменит то, что он уже знает как истину. С другой стороны фаэ знает свое будущее каким оно будет, а не каким может быть, так что не говорит об этом вслух (те, кто пытался предсказывать будущее, обнаруживали, что оно находит способ измениться, будучи объявлено вслух; фаэ ценят это, ведь они так же переменчивы).

Настроение:

- Тревога. Все общество фей находиться в напряжении. Война Времен Года была холодной войной вот уже 800 лет; идет последнее столетие перемирия. В 1230 году оно закончится, и никто не знает, что случится тогда. Выйдут ли снова армии на боле боя? Как смогут феи сражаться теперь, когда человечество заняло столько места в мире? Будет ли следующая война вестись *против* людей? Дворы балансируют на грани войны, феи верят, что смерть и ужас ждут впереди. Но даже самые воинственные из них знают, что правила изменились, потому что люди изменили их. И это пугает больше всего.

Человечество и Феи:

Феи появились раньше людей. Инанимэ и перворожденные никогда не были людьми. Как же играть за такого персонажа?

Люди бесспорно правят землей. Когда фаэ начали Войну Времен Года, они предоставили людям делать с миром, что заблагорассудится, считая, что победитель легко вернет все на место. Станет ли это возможно теперь не ясно; ни один двор не приблизился к победе, а люди так изменили мир, что простое существование в нем заставляет фей приспосабливаться. Это, на самом простом уровне, значит: принимать человекоподобную форму, дышать и есть, подчиняться гравитации, и все остальное, что люди когда-то решили делать, а теперь считают обязательным.

Помимо необходимости следовать человеческим законам жизни, феи неудержимо тянутся к людям. Перворожденные находят привлекательным человеческую власть над реальностью;

решение людей есть и дышать это одно, но перворожденные никогда не могли представить такого великолепия, как каменные круги, не говоря уж о соборах. Применения и формы, которые люди придают неживому материалу, интригуют духов природы (хотя некоторые инанимэ находят это оскорбительным). Подменыши, наконец, отчасти люди, и никогда не смогут избавиться от этой своей природы. Неважно как горячо фея клянется в своей ненависти к людям (или желании их сожрать), неважно насколько эти чувства искренни, ни один фаэ не может избежать влияния людей.

Глава за главой

Книга «Темные Века: Феи» предполагает, что у вас есть книга «Темные Века: Вампиры» или хотя бы базовые правила, доступные на сайте whitewolf.com Базовые правила не приведены в этой книге. Все остальное вы найдете в следующих главах:

Пролог рассказывает о трех феях Весеннего Двора, которые отправились к людям и поняли, к их отчаянью, как сильно те изменились.

Первая Глава: Мир Фаэ описывает текущее состояние сообщества фей и то, как оно дошло до такого состояния

Вторая Глава: Происхождение и Дворы описывает три варианта Происхождения фаэ и четыре Двора, в которые он может вступить, а так же отверженных фаэ Солнцестояния.

Третья Глава: Персонажи и Игра дает правила создания персонажа: новые Дополнения, Способности, Достоинства и Недостатки, информацию о Туманах и Плетении, заветах, Эхо и облике фей.

Четвертая Глава: Владения дает полное описание магии фей, в том числе примеры заклинаний и механику Высвобождения.

Пятая Глава: Королевства и Подвиги описывает магических существ, потерянные королевства и некоторых значимых персонажей в обществе фей.

Шестая Глава: Рассказчику содержит советы по проведению хроник в сеттинге Темные Века: Фаэ, а так же две готовые к игре хроники.

Источники

Поиск источников информации по теме фей может дать разные результаты, но эти книги и фильмы могут стать источником вдохновения для Рассказчиков и игрока.

Книги:

В любом магазине множество книг о феях, средневековых суевериях, странных существах и, разумеется, истории. В следующем списке только некоторые, из тех, которыми пользуются авторы Темных Веков: Фаэ.

«История Языческой Европы» Пруденс Джонс и Нигель Пенник. Описание европейских языческих верований от критского культа быка до современной Викки. Помимо этого в ней

блестящая библиография – 11 страниц с названиями книг о легендах, мифах, фольклоре и истории.

«Энциклопедия суеверий» под редакцией Кристины Хол. Список суеверий и предрассудков в алфавитном порядке. Хороший источник идей для заветов и Эхо. Какие-то забавные, какие-то мерзкие, но все интересные.

«Звездная Пыль» Нила Геймана. Детские стишки имеют силу, могущественные правители фаэ травят и убивают друг друга из-за наследства, а одинокий подменыш пробирается через все это в поисках упавшей звезды. Для большего вдохновения вы можете взять раннюю новеллу Геймана «Никогде», несмотря на то, что ее действие происходит в наше время.

Фильмы:

Трилогия «Властелин Колец». Разумеется, в книге Толкиена много прекрасной информации о Средиземье и его обитателях и ее стоит прочесть. Но в фильме мы можем увидеть сражения между людьми и орками, энтами и орками, эльфами, людьми и орками, и так далее. Война Времен Года, хотя и была более волшебной, могла выглядеть так.

«Лабиринт». Происходит в другое время и слишком безобидный, но любой из персонажей фильма мог бы быть персонажем в сеттинге Темные Века: Фаэ.

«Уиллоу». Если у тебя самая большая армия в мире, это еще ничего не значит, если колдунья фаэ может превратить всех солдат в свиней с помощью Высвобождения. Фильм хорошо демонстрирует силу фаэ, помимо остальных своих качеств.

Сайты:

www.pantheon.org – незаменимый сайт для игры с участием фей или богов.

Словарь:

Владение – одна из четырех сфер магии, позволяющая контролировать ассоциирующиеся с ней вещи. Четыре Владения это: Рассвет, День, Сумерки и Ночь.

Воспитание – период жизни феи до Принятия, когда она узнает об обществе фей, их истории и учится управлять Владениями.

Высвобождение – акт выброса магической энергии, не вплетенной в заклинания, а просто направленной на желаемый результат. Эффект всегда очевиден, и магия может быть опасной, если дать ей вырваться на свободу.

Двор – одна из организаций фаэ, носящая имя того или иного Времени Года. Двор влияет на блик феи, ее взгляды, воспитание и магию.

Заклинание – конкретное применение Владения

Запертый – состояние, когда Плетение начинает преобладать. Фея становится неспособна к Высвобождению и зациклена на порядке и рутине.

Стремление – главный термин в политике и социальной жизни фей. Обычные стремления это: Милитарист, Константинианец, Гуманист и Хранитель Мира. Покровители так же считаются стремлением, хотя это скорее политическая организация, чем философия.

Инанимэ – феи мира природы. Инанимэ обычно спонтанно возникают из природных объектов и явлений, отражающих один из пяти элементов (вода, земля, воздух, огонь и дерево). Инанимэ так же могут произвести потомство, но это сильно порицается.

Клятва Мира – соглашение между Четырьмя Дворами остановить насилие на тысячу лет. Она была заключена в 1130 году нашей эры, соответственно станет недействительной в 1230 году.

Клятвенный круг – группа фаэ, собранная для конкретной цели. Он может формироваться для войны или исследования, или просто ради компании.

Облик – истинная форма феи, в котором веды ее Черты.

Перворожденный – истинный фаэ. Перворожденные появились из Туманов Творения в далекие времена. Новые перворожденные могут быть детьми двух перворожденных или спрайтами, превращенными в фей с помощью могущественных заклинаний.

Плетение – сила порядка в магии фаэ, позволяющая им вкладывать магию Владений в заклинания

Подменыш – частично фея, частично человек. Подменыши возникают, когда перворожденные подменяют людских детей на своих (от этого появляется два подменыша – оба ребенка частично остаются людьми), и когда люди достаточно много времени проводят во владениях фей и учатся Владениям.

Покровители – группа фей, желающих вернуть сезонную власть, когда каждый Двор правил в свое время года, а потом передавал власть другому.

Потерянный – состояние, когда Туманы начинают преобладать. Фея не может накладывать заклинания и одержима хаосом.

Принятие – процесс вхождения в один из Четырех Дворов. Принятие состоит из трех этапов: Очищение, когда фее нужно прожить три времени года согласно принципам своего Двора, Именование, когда фея получает свое придворное имя, и Признание, когда фея закачивает обучение, и ее признают при Дворе.

Происхождение – три «расы» фаэ: подменыши, перворожденные и инанимэ.

Спрайт – меньший, подобный фаэ, дух, обычно служащий более могущественной фее. Спрайты могут выглядеть как угодно – от стайки мотыльков, до маленького шарика голубого огня. Спрайты могут стать перворожденными, если наберут достаточно сил.

Туманы – мистическая энергия творения. Фаэ используют Туманы для своей магии и чтобы прятаться от людей.

Фаэ Солнцестояния – феи, которые никогда не имели шанса быть Принятыми при Дворе, отказались от Принятия, были изгнаны из своего Двора, или не получили Имени. Фаэ Солнцестояния не приняты в обществе, их считают париями. Но они находят работу в качестве послов и посыльных. Так же они известны как Опозоренные фаэ.

Черты – части облика феи. Некоторые из них (меньшие черты) почти исключительно визуальны, другие (большие черты) имеют игромеханические эффекты.

Язык Воспитания – язык, который все феи учат в процессе Воспитания. Все фаэ знают это язык, но разговаривают на нем только тогда, когда общение на языке того или иного Двора не возможно.

Мюриел стояла за дверью и хмурилась…

Ветер становился сильнее. Нельзя сказать, что Мюриел контролировала ветер, любила ветер или создавала ветер, потому что она *была* ветром. Правда, она любила уточнять. Ветер, в конце концов, мог помогать людям, толкать их лодки, приносить облегчение в жару. Мюриел же была ветром из-под двери, который выстужает тело и душу во время снежного бурана.

И Мюриел была зла.

Ворота этой крепости оставались закрытыми долгое время, даже по меркам фей. Судя по той работе, которую проделал ветер, сооружая снежные наносы и стирая камень с железом на воротах, Мюриел предположила, что их не открывали с Битвы Камней. Кажется, местный правитель предвидел надвигающуюся битву, кричал о «днях убийства» и «днях страха и трусости». Время после Битвы Камней прекрасно подходило под описание, подумала Мюриел, ударив по замочной скважине.

Но она искала его не из-за этих предсказаний. Все случилось именно так, но эти предостережения были не более, чем интересным фактом. Многие феи могут ограниченно видеть будущее, хотя Мюриел и не обладала такой возможностью. Но этот владыка фей сделал еще одно предсказание, перед тем как Высвободить свою силу, скрыв во льдах и снегах долину от остального мира. В своих пророчествах он говорил о человеческом короле, выжимающем кровь фаэ из белой ткани, и вот это очень интересовало Мюриел и других Покровителей.

Она уже использовала несколько заклинаний, но дверь не поддавалась. Время или магия закрыли ее навсегда, однако ничто не может сдержать ветер. Мюриел закрыла глаза и соединилась с пением вьюги, а потом проскользнула под дверь холодным сквозняком. Она внутри сформировала свое тело обратно и изумилась увиденному.

Это был дворец из снега и льда, настоящий рай для Детей Зимы. Мюриел взглянула наверх и увидела покрытых льдом людей, свисающих с потолка, со спокойными отрешенными лицами ждущих, пока кто-то не воспользуется гостеприимством хозяина. Как долго они здесь висят? С Битвы Камней? Невозможно – прошло уже девять сотен человеческих лет. Но как они сюда попали?

«Под-мостом» - сказал голос, как будто отвечая на ее вопрос.

Мюриел вздрогнула. Правитель, более высокий, чем она, но хрупкий и серый, появился перед ней.

«Под-мостом», - повторил он, - «Люди падают с мостов или забираются под них из-за похоти, а попадают сюда».

Мюриел посмотрела вокруг, но не увидела ни одного моста. «Мне знакомо царство Под-мостом», - сказала она, - «Но я не вижу здесь проходов туда».

Правитель как будто не услышал.

«Они выходят из-под мостов», бесстрастно произнес он, «И никогда не уходят».

Инанимэ ветра покачала головой.

«Ты Потерян», - сказала она и снежинки на полу начали свой танец. «Я не могу вылечить тебя, но не могу и оставить такой прекрасный дворец в руках такого слабака, как ты»

Если правитель понял и осознал ее слова, он не показал этого. *Ну что ж*, подумала Мюриел, взывая к самым холодным ветрам. *Я могу назвать это милосердием. А это должно понравиться слабейшим из Покровителей..*

Глава 1. Мир Фаэ.

Так тяжело проследить и узнать истину о каком-то историческом событии.

Плутарх.

В каждой стране есть рассказы о существах переменчивых и потусторонних. Эти существа имеют много имен, легенды описывают тысячи их способностей, причуд и наклонностей. В некоторых местах их называют «Добрым Народом» или «Славным Народом», не потому что люди верят, будто эти существа действительно добры, а потому что грубое слово в их адрес может привести к ужасным бедам для человека и его семьи.

Люди рассказывают множество историй о том, откуда появились эти существа. Некоторые человеческие мифы говорят, что они возникли из окружающего мира, и такие существа, как дриады и ундины, действительно выходят из деревьев и озер, внезапно одушевляя их. Другие не похожи ни на что, что люди могут себе представить – такие феи принимают человеческий облик общаясь с людьми, но в их собственных землях Бог знает на что они похожи. Но самые пугающие из всех – подменыши, дети фей, подброшенные людям взамен их похищенных младенцев. Так что кто угодно может быть феей.

Происхождение и Дворы

Человеческие легенды в чем-то правы, но люди слишком мало знают, чтобы понять, что такое феи на самом деле. Даже способы создавать новых существ из их рода могут казаться людям странными и непонятными.

Происхождение

Феи появляются на свет тремя способами. Перворожденные фаэ – существа чистой магии. Они либо дети других перворожденных, либо младшие духи, набравшие достаточно силы и понимания своих возможностей, чтобы взаимодействовать с человеческим миром.

Инанимэ – духи природы, появляющиеся когда Туманы случайно соприкасаются с природными объектами и явлениями.

Наконец, подменыши – частчино феи, частично люди. Кто-то из них является ребенком человека и перворожденного, но большая часть подменышей – дети перворожденных, которых подбросили людям, похитив их ребенка. И ребенок фей и похищенный малыш в таком случае будут подменышами.

Дворы

В 1230 году фаэ окажутся на грани войны, так как тысячелетнее перемирие закончится. Эта война – Война Времен Года – кипела на протяжении столетий и затихла с Битвой Камней в четвертом веке нашей эры (история этой войны будет приведены ниже в этой главе).

Четыре Двора контролируют ряд крепостей по всей Европе, но пока действует Клятва Мира, некоторые из этих крепостей открыты для фаэ всех Дворов, тогда как некоторые закрыты для всех, кто не может быстро доказать свою лояльность.

Дворы фаэ соотнесены с временами года.

Двор Весны

Фаэ Весны принимают перемены во всех их формах, наблюдая за ходом жизни в течение года, понимая, что в ней есть тысяча вероятностей (в том числе тысяча вариантов гибели). Они потеряли множество крепостей за прошедшие века, но из всех Дворов они лучше всего адаптируются к новым условиям и могут находить себе новые пристанища.

Двор Лета

Двор Лета чтит традиции и иерархию, строго следя за дисциплиной. Фаэ Лета строгие, но справедливые правители, и их любовь к традициям позволила им сохранить множество сокровищ и крепостей за прошедшие века.

Двор Осени

Увлеченные людьми даже больше, чем другие фаэ, Дети Осени умны и внимательны. Заключение завета с фаэ Осени все равно, что сделка с Дьяволом – заманчиво, многообещающе, но зачастую смертельно. Фаэ Осени наблюдают за человечеством и их верой с интересом и амбициями, они в отличие от других фаэ уверены, что исход Войны Времен Года будет зависеть от взаимодействия с человечеством.

Двор Зимы

Самые свирепые из фей - Дети Зимы - рыскают по темным лесам и под мостами. Хотя они свирепые воины, никто из них не ждет окончания Клятвы Мира с энтузиазмом. Они любят не проводить организованные сражения, предпочитая охотится на людей, чувствовать азарт, вкус крови и запах страха. Только желание погрузить мир в вечную темную и дикую ночь заставляет их вообще участвовать в Войне.

Знак

Фаэ знают, что Клятве Мира придет конец в 1230 году по человеческому летоисчислению. Однако конкретные детали ее окончания остаются предметом домыслов. У каждого Двора есть своя версия того, что произойдет, когда закончится столетний мир.

Двор Лета хранит легенды о том, что солнце умрет на время, покрыв мир мглой посреди дня, когда магия фаэ Лета будет всего сильнее. Эти феи считают, что тогда нужно будет готовится к возобновлению Войны Времен Года.

Дети Зимы говорят о времени «тихого неба», когда ночь затмит свет дня и члены их Двора пронесутся по земле, голодные и жаждущие крови.

Двор Весны верит, что сигналом будет Великое Изменение, когда цикл дней и ночей будет нарушен неведомым смешением в балансе света и тьмы. Это будет не только сигналом к возобновлению войны, но и знаком, что время на исправление отношений между феями и людьми уходит.

Двор Осени готовится к Часу Теней, когда человеческие владения затмит тень второго солнца. Это черное солнце появится ненадолго посреди дня, прямо перед настоящим солнцем, а потом исчезнет.

Три ступени Принятия

Принадлежность к Двору не вопрос рождения. Фаэ, по традиции, вольны выбрать любой Двор или, по крайней мере, могут попытаться вступить во Двор, который считают подходящим себе. На практике такой выбор стал доступен только после Битвы Камней. Раньше фаэ, который хотел вступить во Двор, отличный от того в котором был рожден, был опозорен, а в случаи с Дворами Лета и Зимы, убит на месте. Возможно так же провалить ритуал Принятия и стать отщепенцем без Двора – фаэ Солнцестояния. Бывает и так, что фаэ отказывается вступать во Двор и по своему выбору присоединятся к фаэ Солнцестояния. Но большинство фей проходят ритуал и присоединятся к какому-либо Двору.

На протяжении года, как его воспринимают в человеческом мире, фаэ проходит ритуал Принятия под руководством мастера. До этого фаэ называют Воспитанником, и хотя он не относится ни к какому Двору, за ним приглядывает тот Двор, в чьих владениях он растет (см. Главу Три). Три шага этого ритуала не только отличаются в разных Дворах, но и каждый конкретный ритуал проходит не так, как другие. На протяжении года, три шага отмечают прогресс кандидата, но все остальное столь же переменчиво, сколь и сами фаэ.

Очищение

Первый шаг на пути к Принятию самый долгий и трудный. Несмотря на все желание фаэ присоединиться ко Двору, процесс Очищения может стать сложным и обессиливающим. Очищение начинается, после того как фаэ просит Двор принять его, и правители оценивают кандидата.

Те, кто принимают решение, используют множество критериев оценки. Даже такие незначительные вещи, как осанка и поза могут быть восприняты мастером, но путь Очищения должен показать, что на уме и в сердце у феи. Каждый Двор ищет свои качества, например Двор Осени – обаяние, быстрый ум и память, а Двор Лета – харизму, честь и хорошую родословную.

Магический потенциал и способности, знание языков, умение общаться со смертными, боевые навыки – все это может иметь значение для определенного Двора, в зависимости от местных факторов.

Очищение – это процесс во время которого все предыдущие преступления и проступки фаэ (если таковые были) стираются с его имени. Ошибки прошлого тяжело измерить как таковые, ведь у Двора Зимы совершенно иное понимание преступного и неправильного, нежели у Двора Лета или Весны. Поэтому, каждый мастер сам должен провести небольшую церемонию в начале Очищения, когда кандидат исповедуется во всех поступках, от которых хочет очистить свою совесть и свою репутацию. Такие признания происходят не один на один, а при всех фаэ, живущих поблизости, чтобы все знали, что кандидат желает и готов оставить свою старую жизнь в прошлом.

Кандидат готовиться вступить в священные ряды представителей выбранного Двора, так что больше не считается существом низкого ранга. Как только начинается ритуал Принятия, фаэ освобождается от всех обязанностей и даже преступлений своего прошлого, так как приближается к тому, что у фаэ считается взрослением. Присоединение ко Двору это не только принятие его идеологии, но и духовное и символическое отречение от трех других.

На протяжении трех времен года, обычно тех, которые соотносятся с Дворами-противниками, кандидат должен жить строго соблюдая кодекс своего Двора и исполняя любые обязанности, возложенные на него местным правителем. Возьмем, например, фаэ, который хочет присоединится ко Двору Зимы. На протяжении своего Очищения он должен жить согласно Зимнему кодексу на протяжении весны, лета и осени, делая все, что бы от него ожидали, если бы он был полноправным членом Двора. Это может включать заключение новых (обычно меньших) заветов, которые он будет использовать после Принятия, работа над укреплением позиций Двора в данном регионе, и другие скрытные способы исполнить цели Двора. Все эти действия зависят от желаний местных фаэ. Если упомянутый ранее кандидат ко Двору Зимы будет проходить тренировку в крепости, населенной преимущественно Милитаристами, его задания будут отличаться от тех, которые он получил бы у Гуманистов.

На протяжении Очищения, кандидат не остается один в путешествиях ипри исполнении заданий. К фаэ прситавляют мастера, действующего в качестве наставника и проводника, говорящего от лица Двора. Отношения между мастером и кандидатом обычно крайне эмоциональны, так как первый помогает сформировать судьбу второго. Многие из таких отношений длятся долго на протяжении жизни фаэ, принимая форму взаимной любви, верной дружбы – или в некоторых случаях неизбывной вражды.

Именование

Истинная часть Принятия происходит после Очищения. На этой стадии мастер встречается в местным лидером Двора и сообщает, что кандидат готов вступить в его ряды. Личные отношения между мастером и учеником не должны влиять на это, но предвзятость и неприязнь обычно берут свое. В идеале, не важно, как сам мастер оценивает ученика, если он действительно преодолел первый шаг, он должен с честью высоко оценить своего подопечного.

В некоторых местах, по традиции, должно быть очень много мастеров, так как некоторые лорды ограничивают количество кандидатов, которых один фаэ может Принять в Двор. В некоторых

владениях Двора Лета особенно строгих правил это значит, что у одного фаэ может быть лишь один ученик на протяжении нескольких сотен лет. Конечно, это слишком радикальная позиция, но почти все согласны, что у мастера должен быть один ученик в течение нескольких десятилетий. Ритуал священен, его важность нельзя недооценивать, и нельзя унизить его до бессмысленного и пошлого «массового призыва».

Церемония Именования является глубоко личной для двух участников, ее подробности редко рассказывают окружающим. Некоторые церемонии проходят просто и быстро, например, через клятву Двору, перечисление своей родословной и деталей происхождения, или размышления о месте фаэ в мире. А какие-то могут включать человеческие жертвоприношения или гадания на внутренностях.

Именование длится недолго, но ритуал освобождает глубинный магический потенциал фаэ, и он становится един с силой своего Двора. Иногда простое прикосновение или слово Принимает фаэ во Двор, но ритуал не заканчивается на этом. Очень часто во время Именования происходит сильное Высвобождения, когда энергия распространяется на все вокруг. Когда кандидат падает от изнеможения, мастер благословляет его с помощью символа, который чертит на его коже. Этот символ изображает придворное имя фаэ, имя, которое никогда не сообщают кому-то из другого Двора.

Если мастер не будет использовать свою собственную кровь для этой части ритуала, он проваливается. А если кандидат благословлен символом имени, начертанным кровью мастера, Именование завершается и третий, последний шаг ждет впереди.

С этого момента фаэ считается членом Двора. Все, что требует от него следующий шаг, это доказать, что он - *достойный* член.

Признание

Финальный этап проходит без помощи мастера. Последнее время года – излюбленное Двором – фаэ проводит с местными феями, помогая им в их заданиях, миссиях и поручениях. Стадию Признания иногда снисходительно называют стадией подмастерья, отражая то, что некоторых фаэ просто используют в качестве дешевой рабочей силы.

На самом деле, Признание влияет на статус и силу, которые получит кандидат в конце Принятия. Это шанс изучить многих аристократов и владык Двора, помочь им, заручится поддержкой на будущее. Но слухи говорят о молодых фаэ, которым дают небольшие поручения, которые оказываются суицидальными заданиями, и отправляют на смертельно опасные миссии просто для развлечения.

Считается величайшей слабостью жаловаться на какое-либо обращение во время Признания. В конце концов этот период должен воспитать в кандидате ответственность и самостоятельность. По той же причине, фаэ ритуально запрещают говорить со своим мастером в течение трех месяцев Признания. Это символизирует, что фаэ стал взрослым и независимым, хорошо выучил свои уроки и больше не нуждается в инструкциях. Стоит заметить, что Покровители печально известны своим презрением к этой традиции. Они говорят, что у них есть документы, свидетельствующие об отсутствии такой практики в прежние времена. Однако сейчас традиция молчания сковывает Дворы, являясь явным знаком независимости и получая одобрения многих старейшин.

После Признания, фаэ вновь встречается со своим мастером, на этот раз перед всеми фаэ, которые были приглашены засвидетельствовать Принятие. В этот момент мастер произносит местную формулу признания – как правило короткую фразу – а кандидат ритуально клянется в верности Двору.

На этом Принятие завершается. Некоторые фаэ решают после этого уделить внимание себе, своим любимым или просто размышлениям, тогда как другие закатывают грандиозные пиры, которые могут даже привлечь внимание людей. Сказки о «музыке Доброго Народа», которая доносится из глубины леса, могли пойти именно из-за таких разгульных празднований. Нельзя отрицать, что истории об убитых фермерах и похищенном скоте, также восходят к подобным сборищам.

Течения и надломы

Во время вынужденных перемен, привычный покой общества фаэ трещит по швам. Яростные боевые кличи, которые никто не слышал со времен последнего сражения Войны Времен Года – Битвы Камней больше 800 лет назад – снова звучат в умах тех, кто работает внутри Дворов. Скоро эти крики сорвутся с их губ опять и сражение Дворов за власть над миром снова закипит.

Остальные группы озабочены тем, каким обернется мир, в эти беспокойные ночи. Среди них есть просто небольшие сборища фей, которые считают, что Война Времен Года закончится хорошо, по крайней мере для них. Другие верят, что возвращение Войны это шаг далеко назад – что люди и их изменения, это то, на что стоит обратить внимание, а без этого победа может быть невозможна.

Некоторые фаэ отказываются вступать во Двор, жертвуя поддержкой и титулом, который могли бы получить, чтобы продемонстрировать отвращение к надвигающемуся конфликту. В конце концов, говорят, что Война Времен Года затихла во время Битвы Камней потому, что Дворы чуть не уничтожили друг друга. Почему они должны верить, что этого не случится снова? Такие фаэ обычно набирают других фаэ Солнцестояния, особенно солдат, чтобы срывать подготовку Дворов к войне. Они заключают, что если опасность будет очевидна, Дворы соберутся и договорятся о новом мире – *долгом* мире – который придет на смену Клятве.

Немногочисленные фаэ верят, что владения людей должны оставаться владениями людей. Кто-то является революционерами, считающими, что люди стали большим, чем слуги фаэ. Они требуют полного отступления – ведь Война Времен Года не имеет смысла, так как фаэ уже проиграли битву за мир. Другие говорят, что людей стоит предоставить их собственной судьбе, без вмешательства старых господ.

Последние взгляды, как правило, не очень популярны. В основном, фаэ готовятся к войне, и считают, что с помощью магии, клинка и крови враги будут повержены, а победитель возьмет то, что ему причитается.

По крайней мере, такова обычная мантра Дворов.

Но это не единственный взгляд на мир и его дальнейшую судьбу.

Агрессоры

Очень многие феи торопят окончание Клятвы Мира, чтобы вернуться к сражениям Войны Времен Года. Яркие эмоции и верность, вызываемые Принятием во Двор, очень надежны и не прислушиваться к ним почти невозможно, какими бы ни были обстоятельства. Почти каждый член Четырех Дворов верит, что его образ жизни самый правильный, потому ли, что ведет к всеобщему благу, или потому, что править должен сильнейший.

Поэтому, начало войны между феями не пугает тех, кому близко это Стремление. Напротив, это окончание долгой задержки, сигнал к началу битвы, что должна решить судьбу мира.

Агрессоры есть во всех Дворах, но при Дворе Лета их больше всего, а при Дворе Осени – меньше всего. Дворы Зимы и Весны не так жаждут власти над миром, как Двор Лета, но не будут долго думать, прежде, чем послать отряды на фронт, когда Война Времен Года начнется вновь.

Гуманисты

Это Стремление представляет собой не совсем то, что ожидают от популярного прочтения их названия. Вместо того, чтобы призывать к доброте и терпимости во взаимоотношениях с людьми, оно в основном занято проблемой *понимания* человечества.

Сначала, когда появились религии и обряды, причиняющие вред фаэ – особенно христианское крещение – даже многие подменыши признали, что уже не понимают людей так, как раньше. Времена изменились, оставив фаэ позади. Людей много и у них есть сила, превосходящая силу фей. Это внезапное и отрезвляющие открытие. Гуманисты верят, что пришло время изучать людей, общаться с ними, заключать новые заветы, всеми способами добиваться баланса межу двумя мирами, пока еще не слишком поздно. Это Стремление прекрасно осознает, что скоро может оказаться, что феи просто станут не нужны людям, мысль, которую раньше никто не рассматривал. Хотя большинство фей Гуманисты в той или иной степени, в основном те, кто придерживается этого Стремления, принадлежат к Дворам Весны и Осени.

Многие Гуманисты ищут решения в их пользу – что люди могут сделать для фей? Но в конце концов, они хотят добиться симбиоза с человечеством, хотят, чтобы фей снова вспомнили и либо почитали и уважали… либо просто ценили и боялись.

Хранители Мира

Хранители Мира – название для тех, кто хочет закончить Войну Времен Года либо продлив Клятву Мира до бесконечности, либо заключив новое, длительное соглашение, которое прекратит конфликты между Дворами.

Многие из них совершенно не интересуются владениями людей. Они считают свое общество куда более важным, чем мир смертных. Другие фаэ, за прошедшие со времен Битвы Камней 800 лет (а особенно за последние 100 лет Клятвы Мира) заключили союзы и заручились дружбой членов других Дворов, и совсем не готовы поднять оружие против своих новых товарищей.

Наконец, некоторым феям безразлична война между Дворами, они лишь хотят, чтобы их самих не заставили идти в бой. Многие из них призывают вернутся на Родину, или, по крайней мере, держаться подальше от людских земель.

Хранители Мира из всех Дворов обычно одинокие личности или небольшие группы, которые усердно пытаются склонить местные дворы в сторону мира. Они, что не удивительно, редко преуспевают, но это только сильнее разжигает пламя в их сердцах. Мир, какова бы ни была цена, это их призвание.

Константинианцы

Феи, которые пытались понять тонкости человеческой веры, всегда считались учеными без толку тратящими силы. До последнего времени. Константинианцы сильно прибавили в числе за годы Клятвы Мира. Названные в честь римского императора Константина Первого, эти фаэ пытаются узнать больше о человеческих религиях – особенно о христианстве, и интересуются этим по очень многим причинам.

В целом, реакция фей на Церковь балансирует между страхом и восхищением. Константинианцы совместили этот подход со своим желанием узнать больше о человеческой вере. Многие приверженцы этого Стремления чувствуют уважение к людским верованиям и силе, которой они наделяют, но столь же многие Константинианцы чувствуют к ним ненависть, отвращение и даже зависть.

Тот, кто следует этим путем исследований и размышлений, обычно ищет одну из двух вещей; либо пытается понять феномен веры и совместить ее с существованием фаэ, либо выискать каждую слабость в новом оружии человечества и найти способ уничтожить его. Самая сильная угроза для фей – это христианский обряд крещения – и ему Константинианцы уделяют очень пристальное внимание. Силы веры, которые могут физически отпугивать фей, тоже тщательно изучаются – это неприятные и опасные нововведения, которые требуют осмысления.

Константинианцы есть при Дворах Зимы и Осени, хотя эти феи обычно используют знания о церкви в свою пользу (и в ущерб людям). При Дворе Весны больше всего фаэ, которые пытаются понять церковь, для улучшения и примирения обоих миров.

Совет Покровителей

Стремления приведенные выше, скорее идеологии, чем организованные группы фей. Изучающий политику фаэ может описать кого-то конкретного, или даже целую крепость, как «Непреклонных Агрессоров» или «имеющих склонность к Константинианству», но никто не ходит на съезды Хранителей Мира и не носит нашивку Гуманистов на одежде. Совет Покровителей, однако, является политической организацией, и имеет далеко идущие планы по поводу всего народа фей.

Совет Покровителей (обычно называемый просто Покровителями) – свободный союз фей-традиционалистов. «Традиционализм» в данном случае относится к эпохе до Войны Времен Года, когда каждый Двор правил миром свое определенное время. Правящий Двор передавал власть другому, когда это время заканчивалось (этот процесс подробнее описан в истории фаэ, в конце этой главы).

Покровители придерживаются позиции, что Война Времен Года, как минимум противоречит интересам фаэ, как максимум является актом идиотизма, который лишит фей шанса забрать себе мир людей из рук тех, кому они вверили за ним приглядеть. Как в случае с любой политической

организацией, особенно связанной с идеалистическим мировоззрением, существуют разные уровни и слои интересов и интриг, которые включает в себя организация, в целом носящая имя «Совет Покровителей».

Искатели

Основная фракция носит имя Искателей. Они – сердце Покровителей, те, кто ближе всего воспринимают старые легенды о «совместном правлении» внутри Совета. Придерживаясь либерального взгляда на все Происхождения и призывая членов из всех трех, эти фаэ искренне верят в идеологические результаты, к которым может привести совместное правление. Эта фракция состоит в основном из нелюдимых фаэ-исследователей, которые обычно имеют не большой вес в обществе. Это фракция Совета Покровителей углубляется в книги древних преданий и отправляет исследователей проверять даже малейшие слухи о древней истории фей. Потерянные артефакты, хрупкие манускрипты ушедших эпох, даже оружие и предметы искусства древности – все это ключи к древним обычаям и бесценны в глазах Искателей.

Искатели основали Совет Покровителей и работали в постоянно расширяющейся сети его влияния, придерживаясь своих идей лучшего и равноправного общества фей. Разумеется, было бы неверно говорить, что каждый Искатель считает, что мирного разрешения конфликта нужно добиваться мирными путями. Тогда как обычный Искатель сидит запершись в башне, вечно в поисках древнего и потерянного знания, выдающийся Искатель может предпочитать работать с более доступными посредниками, тайно нанимая фаэ Солнцестояния (но только так, чтобы это нельзя было отследить), чтобы найти истину за каждым слухом о потерянном историческом знании, или даже собирая под своим началом группу фаэ разных Дворов для этой цели.

Именно из-за этого желанного исторического знания, Покровителей часто считают предателями и опасными ренегатами. На самом деле, несмотря на все догадки о древних временах, большая часть фаэ хочет чтобы их Двор победил в Войне Времен Года и стал абсолютным правителем обоих миров.
Быть Принятым во Двор значит посвятит свою жизнь и душу идеалу. Изменение воззрений фаэ в согласии с этим идеалом – нормальный шаг в Принятии, за которым следует направляемое этим идеалом магическое и духовное развитие. Приятно считать, что такой шаг совершают только после долгих раздумий и из самого сильного желания. Соответственно, феи Принятые во Двор – то есть большинство – вряд ли будут считать победу другого Двора хоть сколько-нибудь приемлемым событием.

Искатели, как основная группа Покровителей, распространяют идею, которая не только неприемлема большинством фаэ, но и кажется совершенно безумной. Что еще хуже, она призывает всех *сдаться*. Каждый Двор, готовясь к новому объявлению Войны Времен Года, верит, что у него есть силы одержать полную победу. А если так, то зачем победителю делить с кем-то плоды победы, доставшейся такой ценой? Война Времен Года это не политический конфликт, которые часто доходят до крови и оружия, но эпическая битва между мирообразующими идеологиями, кипящая с начала известной истории, и явившая себя во всем спектре конфликтов – от интриг и тайных убийств до сражений между десятками тысяч солдат-фаэ.

Не удивительно, что Дворы не желают признавать, что столетия войны были пустой тратой времени и жизней, что их взгляды на лучший мир вовсе не так важны, как они думали.

Искатели, и знание которое они открывают, заявляют об этом предельно четко и с убедительными доказательствами. Поэтому, старейшины Дворов стараются устранить любые подтверждения этих слов, прежде, чем их услышит слишком много фей. По иронии, такое устранение инакомыслящих придает вес словам Искателей и убеждает молодых фей присоединяться к Покровителям. Но все еще, общественное мнение выступает против Покровителей, несмотря на их растущее влияние.

Ложная вера

То, что Покровители (а особенно Искатели) говорят о совместном управлении Дворов, равносильно ереси в глазах многих других фаэ. Равенство в совместном правлении хорошая идея для демократически настроенного общества. Однако позиция Покровителей относительно Войны Времен Года практически равносильна попытке убедить христианина в том, что Мухаммед на самом деле был любимым пророком Господа, а Иисус несколько переоценивал собственную значимость.

Авангард

Авангард – это Покровители. По крайней мере, они – те, о ком большинство фей думает, когда слышит о Покровителях. Авангард играет уникальную роль в Совете Покровителей, являясь публичным лицом организации. Это не формальная и объединенная группа, а скорее те фаэ, которые на словах и в делах следуют идеалам Покровителей и поддерживают их цели. Все политики, дипломаты, советники и другие публичные фигуры Совета Покровителей объединены под называнием «Авнагард», которое используют те, кто не состоит в этой фракции внутри фракции. Не нужно говорит, что Аванград – крайне смешанная группа, внутри которой существуют настолько разнообразные устремления и идеи, насколько сами фаэ разнообразны. Это скорее не общность фей, объединенная едиными взглядами на истинное прошлое своего народа, а по большей части умелые политики, заинтересованные в одной и только одной вещи.

Власти.

Защитники любых убеждений привлекают внимание, а это дает возможность легко использовать славу (хорошую или дурную) себе на пользу. Хотя убеждения Покровителей рассматриваются, как безумное заблуждение и глупость, часть фаэ все же готова признать, что Война Времен Года была ошибкой по тем или иным причинам, и что новый мировой порядок был бы неплохим выходом. Однако истинные хранители знаний и историки (и настоящие *идеалисты*) в Совете Покровителей это обычно затворники-Искатели. Авангард, проводящий время создавая политическую репутацию и пытаясь превзойти других, обычно менее образован.

На самом деле, многие из Авангарда не придают значения философии Покровителей – они просто используют это имя для достижения своих целей. Это печально, по крайней мере для Покровителей, но их самые известные и влиятельные деятели, чаще, чем нет являются теми, кто имеет меньше всего уважения к старым обычаям и целям Покровителей.

Безжалостный Конклав

Безжалостного Конклава не существует. В отличие от Искателей, скрытых благодаря природе своих занятий, Безжалостный Конклав защищен от любопытных глаз, потому что его члены так хотят.

Для Покровителей Безжалостный Конклав опасен, ненадежен, непредсказуем.... и крайне полезен. Это источник всех неприятных историй, которые рассказывают о Покровителях – слухах об убийствах, засадах, перехвате посланников, утечках информации у союзных дворов – всех этих и других. Когда фаэ тайно открывает своему другу, что Покровители убили Леди Давину по какой-то причине, он обычно, не зная того, говорит о действиях Конклава.

Действия Безжалостного Конклава создают репутацию, от которой большинство Покровителей с радостью бы отказалось. Ученым из Искателей не нравиться то, что их идеалы и благие цели очерняют слухи о тайных сделках, политических убийствах и секретных операциях. Члены Авангарда раздражены тенью, которую это бросает на их честь и репутацию; они представляют тех Покровителей, которые отчаянно пытаются добиться власти и влияния в неспокойные времена, и им меньше всего нужны разговоры о том, что их фракция убивает своих противников, тем более, что они легко победили бы этих противников политически – по крайней мере, они в это верят.

Но все сводится к тому, что Безжалостный Конклав *полезен*. Если выступающий за войну владыка умирает во сне, на самом деле местный многообещающий представитель Авангарда получает массу преимуществ, до тех пор, пока улики не ведут к нему.

Безжалостный Конклав всегда работает умело и точно, чтобы нельзя было докопаться до правды. Они рады продемонстрировать Четырем Дворам, что Покровители представляют весомую угрозу, но не оставляют никаких явных свидетельств, что Совет стоит за неприглядными проявлениями насилия и саботажем.

Связаться с Безжалостным Конклавом нелегко даже другим Покровителям. Ни один представитель Аванграда или Искателей не может быть уверен, что кто-то из их союзников или противников в Совете не состоит в Конклаве. Они добавляют новую почву для недоверия и подозрительности между тремя фракциями – так что они с трудом могут действовать при всех этих различиях в этике, идеологии и методах. Безжалостный Конклав обычно проклинают - хотя уничтожение политического противника приятно, многим в Совете Покровителей не нравится аура подозрения, которую Конклав оставляет за собой, - аура, от которой потом должны избавляться более публичные члены Совета.

Палка о двух концах

Облако тайны, окружающее Покровителей, работает как на них, так и против них. Против Покровителей высказываются тихо, опасаясь навлечь гнев этой организации. Большинство фаэ не знает, что лишь ненавистная и почти неконтролируемая группа внутри Совета представляет опасность, так что они рассматривают всю организацию как зловещую и угрожающую. Этот страх превращается в завистиливое уважение или осторожное неодобрение чаще, чем в открытое

осуждение. Члены Авангарда не редко используют неясность этих обвинений в свою пользу – она рождает интерес и загадку, которую можно использовать против тех фаэ, кого легко впечатлить аурой силы или подчинить аурой страха.

В силу общественного мнения

Трудно быть уверенным насчет тех деталей истории, которую Покровители принимают за истину. На каждую историю, что они рассказывают, на каждую песню, что они поют о своем драгоценном совместном правлении, в обществе фей существует множество противоречивых источников.

Однако, они заработали себе славу , приобрели значительное влияние и власть. Все же большинство фей традиционно настроены в той степени, чтобы комфортно существовать в рамках образа жизни и мысли их Двора. Очевидным желанием для них является распространить свой образ жизни на другие Дворы, ведь они искренне верят, что их образ жизни – лучший. Эта точка зрения не оставляет места для компромиссов и является причиной по которой Война Времен Года, в свое время, была такой безжалостной.

Цель

Фаэ Авангарда из Совета Покровителей представляют своих собратьев-исследователей в свете, и то, как часто они говорят при дворе о «старых обычаях» (и насколько они вообще их заботят) зависит от каждого конкретного дипломата. Часто представители Авангарда поддерживают идеи Совета на словах, но заботятся только о своей политической карьере и используют все подходящие по их мнению методы. Как сказано выше, есть преимущество в том, чтобы принадлежать к уважаемой (а иногда внушающей ужас) оппозиционной группы.

Как общество, имеющее несколько скрытых пластов, Покровители стараются достигнуть своих целей тайно. Небольшие группы фаэ, обычно из разных Дворов, доставляют сообщения и письма от одного старейшины Покровителей к другому. Скрепленные клятвой группы фаэ, представляющих все четыре Двора, которые могут нанимать Покровители, являются одной из их главных сил. Там где четыре Двора должны вовлекать собственных солдат или нанимать фаэ Солнцестояния, Покровители получают преимущество, так как многие их группы включают в себя фаэ нескольких Дворов. Эта разносторонность увеличивает возможности как в физическом, так и в магическом бою, равно как и на политической арене.

Другой тактикой Покровителей являются отряды разведчиков и исследователей, которые повсюду ищут «потерянные» анклавы и скрытые места фаэ, которые не выходили на контакт со времен Битвы Камней и последующего отступления фей в мир людей. Хотя все Дворы ищут эти скрытые бастионы, у Покровителей есть преимущество из-за их разносторонности. Не нужно говорить, что не все группы фаэ на службе Покровителей поддерживают контакт с этими потерянными крепостями и открыто признаются, кому они служат. Другие признают и этим привлекают неофитов, но, на самом деле, Покровители чрезвычайно осторожны и обычно основывают и распространяют свою политическую поддержку похожими методами.

Круг Дрейла

Тогда как Покровителей (в зависимости от того, кого вы спросите) считают наиболее подозрительной и нелюбимой группой в обществе фаэ, куда более ядовитыми словами награждают почти мифическую организацию, известную как Круг Дейла.

По слухам, хотя они не получают подтверждений или хотя бы немного правдоподобных оснований, старший перворожденный из фаэ Солнцестояния и его шайка мистически связанных побратимов, ответственна за начало Войны Времен Года. Некоторые источники говорят, что союз фаэ Солнцестояния исказил и подменил некоторые послания и донесения; так как их обычно нанимали гонцами, наемниками и слугами, они имели для этого все возможности. Со временем, поток аккуратно поделанных важных писем спровоцировал Войну Времен Года между Дворами.

Это бы ничего не стоило, если бы определенное количество фаэ Зимы и Лета не поддерживали это обвинение, и не должны были бы переступать через собственную честь, когда вынуждены опустится до найма фаэ Солнцестояния. В своих сердцах, многие аристократы двух этих Дворов обвиняют независимых фаэ в войне.

Покровители особенно стремительно исследуют все слухи, о том что Круг Дейла появился снова. Королева-Философ Покровителей, Леди Ниснивин, лично обвиняет Круг Дейла (и фаэ Солнцестояния в целом) в Войне Времен Года. Она утверждает, что встречалась с Дейлом в прошлом, и испытывает к нему сильную неприязнь. (В главе 5 вы найдете больше информации о Дейле и его махинациях).

Состояние Мира

Сейчас, когда Клятва Мира подходит к концу, Покровители не единственные фаэ, ищущие фейские королевства и крепости. Исследовательские группы фаэ всех Дворов разъезжают по земле, устанавливая контакты с могущественными лордами, которых считали потерянными в Туманах или убитыми существами другой природы. И иногда разведчики объединяются, несмотря на разные Дворы, обещая делиться любой информацией, даже если это значит дать «противнику» преимущество, которого он бы иначе не получил.

Ниже мы быстро обсудим Четыре Двора и действия, которые они предпринимают, с приближением конца Клятвы Мира, а так же по два оплота каждого Двора. Больше владений описано в Главе 5, но приведенные здесь имеют ключевое значение для идеологии Дворов, тогда как другие только принадлежат тому или иному Двору.

Земли Фей

В этой книге вы встретите упоминания «земель фей» или «владений фей». Отделены ли эти земли от того мира, в котором живут люди? Живут ли фаэ в иной реальности, отличной от той, что знакома человечеству, но связанной с ней?

В каком-то смысле да. Земли фей существовали тысячи лет, будучи во владении правителя-фаэ или группы фей. Эти земли по своей природе магические, и так, как феи воспринимают время иначе, чем люди, так оно и течет иначе в их землях. Но они не являются отдельным миром от

мира смертных – люди могут и заходят в земли фей. Обычно цена такого поступка велика: человеческие легенды говорят о несчастных смертных, который увидели обнаженную фею, купающуюся в своем магическом источнике, или нашли двор фаэ, и были обращены в животных, или беспомощных рабов на долгие века.

Защита крепости фаэ является одной из причин заключения Каменных и Золотых заветов (см. Заветы). Многие из этих заветов заключались, чтобы заставить людей держаться подальше от земель фей. Сначала это делалось из желания уединения. Сейчас, феи могут пострадать и даже умереть, если смертный увидит их в истинной форме, и защита земель фей стала куда важнее, чем раньше.

Весенний Двор

«Твое незнание превосходит лишь твоя глупость, отродье Зимы»

Существо, съежилось и втянуло голову, захрипев в испуганной злобе. Карен планировала использовать заклинание, чтобы сковать рога фаэ Зимы землей, но придумала лучший выход. Вместо этого, посмотрев на теперь однорогого солдата Двора Зимы, она перехватила меч, который держала в руке.

«Весенняя сучка» - красноухий и красноглазый перворожденный чудовищно зарычал, «Оптимизм ослепляет тебя. Мы уже не нужны людям. Они называют нас демонами и сражаются с нами с помощью белой веры. Это ты и твой Двор упускаете последний наш шанс получить мир наза...»

Клинок прошел насквозь, легко разрезав грубую кожу и жилистые мышцы; даже кости с треском сдались смертельному удару. Однорогая голова с глухим звуком упала на ложе из пушистого снега.

«Первый знак загнивания – боязнь перемен» - сказала Карен остывающему трупу.

Было бы ошибкой считать, что Двор Весны придерживается мирной спокойной позиции в последние годы Клятвы Мира. Теперь, когда великое перемирие приходит к концу, в этом Дворе недостает Хранителей Мира. Хотя большинство без сомнения придерживаются философии Гуманистов, множество Агрессоров собирается с силами перед последним ударом по Двору Зимы. В то же время, Константиниане страстно жаждут понять новый мир и странную людскую веру – в основном для того, чтобы получить больше власти над событиями во время Войны Времен Года, а так же приспособится к новому облику мира.

Большинство фаэ Двора Весны не интересует «приостановка военных действий» последовавшее после Битвы Камней и сама Клятва Мира. Ведь это были статичные промежутки времени, что плохо сочетается с членами этого Двора. С такими сильными связями с миром людей, самый закрытый перворожденный и самый нечеловеческий инанимэ имеют представление о ходе времени, мало чем отличающееся от людского. Для Двора Весны очевидно, что грядет время действий, они отрицают стагнацию и принимают перемены.

Любые перемены.

Больше контактов с людьми. Менее осторожные контакты с людьми. Уничтожение Двора Зимы. Отправка послов и дипломатов к Двору Лета, чтобы привлечь их на свою сторону. Крепкий союз с Двором Осени для объединения усилия в мире людей. Исследование каждой грани человеческой религии. Отвлечение людей от этой отравляющей новой веры. Незамедлительное исследование таких впечатляющих явлений, как огромные соборы, молитвы и ужасы Крестовых походов.

Пресечение деятельности Покровителей. Присоединение к Покровителям. Розыск и уничтожение всех Покровителей.

Все эти возможности обсуждают в оплотах Весны, и дебаты проходят все стадии, от страстных речей до честных поединков и бесчестных свар. Фаэ Двора Весны, где бы они не находились, приступили к действию. К сожалению, многие их усилия пропадают впустую, пока они выстраивают оборону против другого владения или ведут бесплодные переговоры с фракциями, которые не имеют никакого интереса к ним и заключению союзов.

Большую долю в интригах Двора занимает планирование сражений с Дворами Зимы и Лета, включающие солдат Двора Весны или наемников Солнцестояния. Другие интриги включают отправку послов доброй воли в другие Дворы, с целью разведки, сбора информации, и, в случае с некоторыми владениями Двора Осени, в отчаянной надежде заключить союз.

Столкновение Идей

В большинстве своем фаэ двора Весны Гуманисты, хотя и со всевозможными подходами к целям Гуманистов. Некоторые фаэ исследуют феномен христианство и то, как оно повлияло на человеческую жизнь, тогда как другие активно продвигают идею о необходимости снижения влияния новых религий на человечество, чтобы вернуть его в те времена, когда смертные знали «правду». В целом, этих фей заботит не как действует вера, но как можно заставить людей забыть о ней.

Примерно три четверти Двора является Гуманистами в том или ином качестве. Оставшаяся четверть поделена между Агрессорами и Константинианцами, и очень маленький процент достается Хранителям Мира. Как уже было сказано, Двор Весны собирается предпринять немедленные действия, прежде чем весь народ фей окажется забыт людьми и не нужен им. А такой подход не сочетается с попытками поддержать хрупкий мир между разными группами фаэ.

Оплоты Двора Весны

Двор Яблока Сверчков

Этот двор, названный в честь завета, заключенного с местной деревней, находиться на западе Франции, несколькими лигами южнее крупного города Бордо. Миниатюрный рогатый владыка этого большого и веселого двора – Принц Грейль – заключил завет со старейшиной близлежащей деревни несколько поколений назад. Хотя старейшина давно умер, завет относится ко всему поселению и всем, кто живет в нем.

Фаэ обеспечивают хороший урожай, год за годом, защищая зерно от засухи и плохой погоды, а за это фермеры оставляют в своих садах особые дары. Когда приходит время сбора плодов, селяне по традиции оставляют на ветке самое маленькое яблоко на каждом дереве. Со временем эти «яблоки сверчков» падают на землю, дозревают, феи собирают их и готовят опьяняющее зелье.

Этот напиток используют на праздниках и церемониях двора, а так же его используют как товар (или подарок) для других дворов.

Благодаря своей упорной работе, это владение привлекает множество недавно Принятых подменышей и инанимэ, которые готовы работать для достижения мира и сосуществования со смертными. Принц Грейль - добрый наставник, который рад принять любого в свое сообщество, где все его придворные и вассалы живут в небольшом лесу рядом с деревней.

Убежденный Гуманист, Грейль торопит возвращение Войны Времен Года, просто потому что верит, что другие Дворы убедятся в том, что он прав, когда увидят преимущества, которые приносит его хорошее отношение к людям. Двор Яблока Сверчков один из наиболее известных владений Двора Весны, в основном благодаря многочисленным послам и дипломатам, которые превозносят его достоинства при других дворах.

Соглашение Волшебного Колодца

Драгоценный алмаз в короне Двора Весны, особенно ненавидимый Двором Зимы, Соглашение Волшебного Колодца Белой Леди без сомнения пример торжества философии Гуманистов.

Белая Леди, бледная перворожденная с длинными пальцами, известная лишь по титулу, заключила сильный и обязывающий завет с жителями нескольких деревень в Западной Европе. Этот завет, переживший несколько поколений, обеспечивает этим отдаленным, почти изолированным поселениям особую защиту. В замен обязательства не входить в определенные леса, где находятся меньшие дворы Белой Леди, она и ее вассалы обязались вылечить каждого заболевшего человеческого младенца в деревнях или даровать безболезненную смерть тем, кого уже не спасти.

Родители, которые хотят исцеления своего ребенка, должны провести особый ритуал, чтобы привлечь внимание Леди. Они должны согнуть железный гвоздь под углом, бросить его в колодец в центре деревни и произнести имя ребенка вслух. С приходом следующей зари, ребенок будет исцелен от болезней и ран, если это в силах фаэ. Если болезнь зашла слишком далеко, или рана слишком глубока, если даже магия неспособна их исцелить, фаэ обеспечивает ребенку быструю безболезненную смерть.

Разумеется, люди в деревне знают, что феи существуют, и ведут себя соответственно. Местные традиции запрещают людям когда-либо входить в леса фей, а благодарные смертные более, чем готовы исполнять этот завет. Конечно, люди боятся загадочных целителей, так как те легкомысленные (или глупые) крестьяне, которые заходили в леса, никогда больше не возвращались. Сам ритуал исполняют с трепетом и беспокойством. Селяне знают, что эти могущественные существа милосердны, но абсолютно чужды, и поступками и обликом, как говорят те, кто сталкивался с феями. О Белой Леди люди говорят с почтением и страхом, ведь не важно насколько феи добры к людям, они остаются потусторонними существами, с которыми смертным тяжело ужиться, в силу религии или просто здравого смысла.

Посланники из многочисленных других дворов прибывают в один из лесов Соглашения Заветного Колодца, а Белая Леди регулярно путешествует между ними. Она известна своей верой в абсолютный баланс между людьми и феями, и пытается понять взаимоотношения двух миров. Она, и все фаэ, которые присоединяются к ее двору, верят, что хрупкое равновесие поддерживается, когда люди понимают фей, принимают их, и оба народа живут взаимно связанные заветами, которые обеспечивают верность и той, и другой стороны.

Летний Двор

Изящный жезл из переплетенной ветви дуба дотронулся до карты, лежавшей на столе.

«Через два месяца, считая с сегодняшнего дня мы сразимся с бандитом Белым и его шайкой здесь и здесь. Это их убежища, известные нам. План атаки такой же, как мы обсуждали прежде. Вопросы?»

Хотя все они явно нервничали, было непохоже, что кто-то из присутствующих солдат скажет хоть слово. Но потом... «Великий Кузнец Вейланд, это очень близко к Крепости Красного Дерева».

Вейланд знал это, о чем и сказал.

Спросивший уточнил. «Территория Покровителей, Великий Кузнец. И недалеко от Лорда Джеймса и его наемников из фаэ Солнцестояния. Я признаю, что Белый и его сброд должны быть наказаны за то, что пришли на нашу землю – как и все люди – но это может стать неприятной ситуацией, если окажутся вовлечены другие Дворы.». Вейланд снова кивнул.

«Именно. Когда мы настигнем жалкую банду Белого, этих смертных воришек, и преподадим им урок, который они по всей видимости забыли, будет очень легко напасть на Крепость Красного Дерева».

Воздух, казалось, стал плотным от молчаливого волнения.

«Но Великий Кузнец, а как же Джеймс и его наемники, нас атакуют с тыла».

Вейланд рассмеялся и покачал головой. «Эти лишенные Двора ублюдки не чувствуют верности к Джеймсу, зато жаждут сокровищ, которые я могу им дать. Их мы используем при штурме, мой дорогой мальчик. Мы бросим их на стены, чтобы отвлечь Покровителей на какое-то время».

Рассмеялись все присутствующие. Смех был искренним и несомненно жестоким.

Летний Двор готовится к предстоящему конфликту в атмосфере суровой собранности. Члены этого Двора уверены, что их победа предопределена. И, в отличие от более робких фаэ Дворов Осени и Весны, уверены, что победа будет быстрой и решительной. Быструю победу необязательно достигать, бросив солдат Лета на поля боя, хотя уже существуют планы взятия некоторых владений, ныне принадлежащих другим Дворам. Двор Лета собирается победить другие не только военным путем. Они заключают сделки с вражескими дворами, которым недостает военной силы или ослабленными из-за отсутствия сильного лидера. Но это не просто обещание предоставить защиту слабому владению или обоюдное соглашение о честной торговле и обещание мира. Двору Лета редко приходиться обращаться к этим способам, хотя все зависит от конкретного лорда или правителя. «Сделка» может заключатся (а обычно так и бывает) в том, что хорошо вооруженный и обладающий сильной поддержкой посол становится регентом, чтобы «обеспечить стабильность и защиту двору», а потом быстро узурпирует власть местного правителя с помощью клеветы, обвинений и подстроенных предательств.

Аристократы Лета действуют так по всем человеческому миру. Посланники и дипломаты специально отправляются сеять хаос и раздор в сильные владения других Дворов. Так где вражеское владение слишком слабо защищено или показывает уязвимость к урозе военной силы или хорошо сплетенной паутины лжи и заговоров, над ним устанавливают «регентство». Точно так же, владения хорошо защищенные преданными солдатами могут внезапно обнаружить, что последняя волна дипломатов и «гостей» является передовым отрядом атаки Двора Лета. Они предпочитают действовать быстро и эффективно в любом вопросе, теперь, когда у них есть к этому возможность.

У фаэ Лета два объекта ненависти – фаэ Солнцестояния и Покровители. Первых, известных как лишенные двора среди злоязычных детей Лета, часто обвиняют в начале Войны Времен Года. В большинстве владений Лета феям Солнцестояния не рады, а в некоторых к ним открыто враждебны. К Покровителям так же относятся без симпатий. Гордыня многих фаэ Лета приводит их непоколебимые взгляды в жесткий конфликт с воззрениями Покровителей. Однако, в этом Дворе не меньше членов Совета, чем в других.

Молокососы

«Подменыши. Дети людей»

«Распространение этих молокосос и их человеческое происхождение вызывает отторжение у моей крови. Высасывание молока из груди человеческого животного не та практика, которую я нахожу целесообразной, и это воззрение разделяют многие мои братья и сестры при Дворе Лета».

«Они все же феи, это очевидно. Они владеют магией, у них даже есть преимущество в общении с людьми и их миром, которого у нас нет. Но, называйте это иррациональной неприязнью, если вам угодно, я нахожу кое-что в эти человеческих детях отвратительным. И хотя практика поглощения человеческого молока с рождения, кажется мне ужасной, это не то, что я не нахожу мерзким».

«Возможно это недостаток истинного баланса между мирами. Возможно то, что человеческий ритуал может навсегда отрезать их от благословенного наследия.»

«Опять же это *может быть то*, что они высасывают жидкость из груди самки человека».

- Райзен-Сен, перворожденный из Океана Пыли, в разговоре с гостем из Двора Зимы.

Крепости Двора Лета

Двор Кузницы Доблести

Английские легенды говорят о благородных рыцарях, обладающих волшебными мечами, которые были созданы, чтобы помочь им покарать зло. Как обычно, эта история содержит истину, покрытую слоем лжи и выдумки.

Вейланд, официально известный под титулом Великий Кузнец, является источником этого полу-мифа. Сейчас он могущественный и безусловный лидер Двора Лета на всех Британских островах,

а так же прославленный воитель, заслуживший уважение и страх во время Войны Времен Года. Местные легенды говорят об отважных существах, которые дают благородным людям с добрым сердцем оружие, приносящее удачу и магическую силу. На самом деле, Вейланд редко действует из соображений доброты.

Он любит являться людям и обещать им щедрую награду за заключенные обеты. И рыцарь получает прекрасный меч в свое распоряжение, но как только разрушается его завет с Вейландом, меч разрушается вместе с ним. Такие же сделки совершаются с фермерами и крепостными за орудия, которые им дает Вейланд, или украшения, которые они могут подарить женщине. Он находит удовольствие, исполняя сложные заветы, а затем наказывая смертных, которые не соблюли свои обязательства. Даже самому невнимательному гостю при Дворе Кузницы Доблести очевидно, что некоторая тенденция к садизму свойственна местным фаэ.

Хотя его двор состоит преимущественно из разных Агрессоров, Вейланд рад принять у себя любого, от Леди Нисневинд из Покровителей до ничтожнейшего вестника из фаэ Солнцестояния. Ходят слухи, что он и Королева-Философ когда-то были любовниками, хотя это слухи, которые никто не решался озвучивать при самом Вейланде. Так же неразумно упоминать о том, что Вейланд был одним из тех, кого выбрали для подписания Клятвы Мира от лица своего Двора. У него предательски дрогнула рука, когда перо коснулось пергамента, в тот день, около десяти десятилетий назад.

Принимать посетителей и быть радушным к ним не одно и то же. Совет Покровителей, отправляющий послов почти в каждое владение от Ирландии до Отремера, представлен при дворе Вейланда только потому, что это владение настолько крупно и могущественно. У них непростая жизнь, так как известно, насколько Вейланд ненавидит Покровителей и их взгляды. Точно так же, любому фаэ Солнцестояния, прибывшему в этот край, лучше убраться, как только он закончит свои дела.

Океан Пыли

В огромной пустыне, окружающей города Каир и Александрия, у фаэ есть владения, скрытые от человеческих глаз. Океан Пыли простирается на многие мили поднимающихся и опускающихся песчаных дюн, и является домом для многих инанимэ и перворожденных двора Лета.

Истории о странных браках, потерянных оазисах и легендарных джинах, готовых предоставить три желания удачливому путешественнику – все эти истории и происшествия происходят от скрытных фаэ Океана Пыли. Он не имеет ни правящего лидера, ни даже совета. При этом дворе живет множество фей, которые с готовностью ждут продолжения Войны Времен Года.

Редкий смертный, который ожидает дружелюбия от представителя этого Двора, уходит (если вообще остается жив) невредимым. Фаэ из Океана Пыли известны своими традиционными взглядами. Они могут украсть верблюда и оставить его владельца умирать в пустыне, просто потому что он нарушил незначительный завет, или позволить ему вернутся домой, где он обнаружит, что никто его не помнит, если он обратился к фаэ с недостаточным уважением.

Так же при этом дворе очень мало Покровителей, но никто точно не знает, является ли это следствием каких-то действий и позиций или просто географии.

Двор Осени

Факел отбрасывал черные тени и янтарный свет на лицо склонившегося человека. Он хрипел и задыхался, слюна стекала с его губ и подбородка, когда он стонал от сковывающего страха. В какой-то момент, Эдвард испугался, что у него разорвалось сердце.

«Смертный, ты умираешь?»

Человек снова задрожал, потом упал лицом в грязь и залепетал.

«Нет, Господи... прошу, не убивай меня».

Эдвард сузил глаза.

«Никогда не называй меня так, человек. Это не тот титул, который я высоко ценю. Я не собираюсь причинять тебе вред, так что если ты можешь избавить меня от этого представления, я буду благодарен».

Человек снова поднялся на колени, мигая в недоумении и страхе, но ничего не сказал. Эдвард улыбнулся, почти не понимая насколько ангельским казался этот жест оцепеневшему смертному.

«Теперь, добрый сэр. У меня есть дела, так что нам нужно все сделать быстро. Я знаю о твоем влечении к Хелен. И, за небольшую цену, я сделаю так, что она ответит на твое желание, Грегори»

«К-как?»

«Иди к ней сейчас. Теперь она тебя не ударит, Грегори. Стыда не будет. Я все устроил».

Эдвард прочел голод и надежду в глазах глупца, и понял, что тот в его власти.

В приближении последних дней Клятвы Мира, Двор Осени расходится во мнениях о направлении своих действий. Многие старейшины Двора увлечены (и напуганы) Церковью, и при местных дворах идут споры об истинной значимости человеческого мира.

Война Времен Года должна была завершится властью одного Двора над другими – а так же над миром людей. Теперь не все уверены, что свет в конце тоннеля горит так же ярко, как раньше. Если один Двор восторжествует над другими, правдой или неправдой, победитель будет крайне ослаблен к концу войны. Победивший Двор, сильно потеряв в силе и власти за время конфликта, столкнется с серьезными трудностями в любых попытках взять под контроль мир людей.

Стремление Константинианцев распространено среди фаэ Осени. Большая часть Двора считает Войну Времен Года в лучше случае ненадежной авантюрой, как в отношении самого столкновения, так и последующего за ним хаоса. Многие лидеры, генералы и аристократы Двора готовятся к окончанию Клятвы Мира иначе, нежели их противники из других Дворов. Разумеется, самые воинственные и осторожные фаэ Осени оттачивают клинки и планы сражений, но сама по

себе Войны Времен Года занимает второе место в умах многих дипломатов, мудрецов и даже солдат. Они думают в основном о том, что случится *после* победы.

Человеческий мир сильно изменился с тех пор, когда феи правили им открыто. Разные верования людей больше не ничтожная часть их жизни - они стали основной существования для множества мужчин и женщин. Такая фанатичная вера в Божественное, и равнозначное желание уничтожить все сверхъестественное влияние на мир, приводит к тому, что люди не терпят больше «нечестивых существ». Многие легенды описывают фей как нечеловеческих, непознаваемых существ, в лучшем случае, и как потусторонних злых тварей, в худшем. Истории и легенды о существах, которые обманывают и играют со смертными, создали феям репутацию безусловно опасных для людей созданий. И разумеется, таким существам нет места в любящем сиянии Господа.

Двор Осени понял эту единственную горькую правду. Для людей, феи больше не пугающие, загадочные и почитаемые владыки, и не заботливые хозяева. Они чудовища и чужаки, которым нет место в мире *их Бога*.

Для большинства фаэ Осени выход прост. Приспособится. Война Времен Года будет проиграна или выиграна, но это не имеет значения, если победитель не сможет насладится своим триумфом. Какой смысл в мире людей, если у фаэ нет власти над ним?

Разумеется, процесс адаптации не быстрый и не всегда легкий, именно в этом причина мучительных сомнений Двора Осени. Сейчас, многие феи занимаются изучением устройства человеческой веры, читая священные тексты или наблюдая повседневную жизнь людей разных религий и убежденности.

Любимым методом налаживать контакт с людьми, является произведение потомства с ними. Двор Осени всегда насчитывал больше всего подменышей, чем любой из других Дворов. Преобладающее количество фаэ, которые лучше понимают людей, дает Двору Осени преимущество в достижении их конечной цели.

Другим методом является известный подход Двора к взаимодействию со смертными. Фаэ Осени, с незапамятных времен, поддерживали некоторую неопределенность между собой и своими человеческими слугами и пешками – и даже редкими союзниками.

Фаэ Осени так параноидальны не просто из страха, они поддерживают уважительную осторожность. В эти неспокойные дни и ночи, феи хорошо осведомлены о силе (и просто количестве) смертных. Лучше поддерживать определенную дистанцию и атмосферу загадочности между двумя народами, если взаимное сосуществование вообще возможно.

Тайные глубины

Двор Осени считает традицией (и признаком хорошего тона) никогда не открывтаь людям слишком многое о себе, а в последние годы эта традиция становится похожа на закон. Двор Осени, так же как Двор Весны, лелеет надежду, что смертные когда-нибудь будут снова рассчитывать на фей, признают их уважаемыми и ценимыми правителями. Но если Гуманисты из Двора Весны отстаивают честность и искренности в общении со смертными, Двор Осени с

осторожностью пытается создать ауру безопасности вокруг фаэ. Если люди не будут знать правды, о существах с которыми имеют дело, они не обнаружат у них значимых слабостей.

Земли Двора Осени

Собрания Кешалий

Эти крепости являются главным двором фаэ Осени в Восточной Европе. Ими правит не один Лорд или Леди, но Совет Сумерек – группа равных по статусу старейшин, которые разделают ответственность и власть над девятью разными владениями. Фаэ, населяющие эти крепости, известны как Кешалии, как назвали их странники из Венгрии и Трансильвании. Местные легенды рассказывают о великодушных существах, что живут многие годы, помогают и поддерживают волшебством тех смертных, которых ценят и уважают.

На самом деле, фаэ этого двора скрывают свою истинную природу, согласно политике Совета Сумерек (и основной идее Двора Осени). Фаэ не должны открывать свою природу, имея дело с людьми, стараясь выглядеть добрыми и доступными. Такое поведение приводить к тому, что Кешалии обычно заключают легко исполнимые (почти вынужденные) заветы с людьми. В замен они получают два преимущества в Войне Времен Года: союзников и сопротивление Эхо.

Собрания Кешалий разбросаны далеко друг от друга: 5 отдельных крепостей, расположенных в горах и лесах Восточной Европы, скрытые в дикой местности. Каждое владение связано идеологией и предоставляет поддержку и военную силу другим. Хотя член Совета Сумерек присматривает за каждой крепостью, многие менее крупные дворы в Европе присягнули одному из лидеров Совета или управляются подходящим наместником.

Королева Анна, одна из самых известных членов Совета Сумерек, разделяет воззрения других советников в отношении Войны Времен Года, и такой подход распространен среди Кешалий. Показать достаточно силы людям, чтобы они стали уважать и ценить фаэ, а потом использовать их доверие в надвигающейся войне. Она, вместе с Ниснивинд, Вейландом, Кроде и другими присутствовала при подписании Клятвы Мира. Она, что не удивительно, не хотела бы окончания перемирия.

Холодный Двор Водяного Гнева

На берегах многих озер и рек в Шотландии, фаэ этого двора стремятся снова дать смертным знать о себе. Известные как Фидеал, они имеют дурную репутацию у путешественников всех типов. В основном подменыши и их перворожденные родители, эти прекрасные грациозные создания увлекают странников к смерти под водой. Большинство выглядит как стройные мужчины или женщины, с кожей того же цвета, что и вода, в которой они живут. Все волосы на их теле – это речная трава или водоросли.

Сам двор, несмотря на зловещую репутацию, искренне любит людей. Именно желание заполучить человеческого любовника толкает этих фаэ, как только восходит солнце, на берега рек и озер петь печальные неземные песни об истинной любви, надеясь привлечь партнера.

Нередко люди умирают во время или после соития. Фаэ этого двора известны своей переменчивой старстью, и кости многих мужчин и женщин лежащие на дне нескольких дюжин шотландских озер – останки отвергнутых любовников.

Хотя они не совсем равнодушны к окончанию Клятвы Мира, члены Холодного Двора Водяного Гнева не сильно интересуются сражением в вечной битве, и куда более увлечены заключением новых заветов страсти и любви – и даже возможным выгодным сосуществованием с местными людьми.

Двор Зимы

Мальчик кричал долго.

Краснозубый не почувствовал сожаления из-за того, что заставил человеческое дитя замолчать, так как он был раздражен и голоден, а еще теплое мясо, которое он теперь пожирал прошло долгий путь, чтобы утолить его голод и успокоить. Ему вполне это удалось.

Мальчик был смелым, насколько к людям применимо такое слово – смелым и глупым. Завет, заставляющий людей держаться подальше от леса соблюдался веками, и теми, кто желал нарушить его всегда были дети. Сейчас, искушение стало слишком сильным, и завет был нарушен.

Краснозубый взглянул на останки своей жертвы, слизывая с десен теплую жидкость. Его уши дернулись еще раз. Третий. Четвертый. Шаги.

«Краснозубый» - слово прозвучало как музыка. Мелодичный голос произнес его имя с отвращением, очевидным даже в чарующе прекрасном тоне.

Дитя Зимы повернулось к говорившему и увидело яркий блеск железного меча. Он зашипел и сплюнул, узнав Карен, сучку из Двора Весны. «Убирайся из моего логова, или умри, как умер человек»

Она улыбнулась ему. И Краснозубый понесся на нее, опустив рогатую голову для удара.

Двор Зимы в целом довольно равнодушен к завершению Клятвы Мира. Многое можно сказать о ненависти фаэ Зимы к людям – чувству, которое только окрепло в эпоху веры в Божественное и безразличия к феям. Когда Клятва Мира подходит к концу, однако, фаэ Зимы не объединяются, чтобы осложнить жизнь мужчинам и женщинам, но и не собирают тысячные армии, чтобы нанести последний удар в Войне Времен Года.

Это значит, что Двор Зимы не вынашивает никаких планов сражений и оставляет на усмотрение каждого члена, вернутся ли на дикие просторы или взять оружие и сражаться с представителями других Дворов. Только те фаэ, которые имеют личные цели в тех или иных областях, становятся известными. Это значит, что только те фаэ Зимы, которые *действительно* ненавидят людей, появляются в человеческом мире, и только те, кто *действительно* хочет выиграть Войну Времен Года хорошо сражаются. Надо сказать, что с таким неопределенным руководством и

немногочисленными (или никакими) указаниями сверху, это худшая злобная орда, которую видел человек или фея.

Многие из фаэ Зимы, имеющих дело с людьми, с удовольствием принимают роль «тварей из темноты». Они – создания, вызывающие ужас, чудовища, которыми пугают детей. Хотя любая фея может стать причиной исчезновения человека навсегда, если речь идет о Дворе Зимы, это значит, что человека забили насмерть и съели – или просто съели. Такой образ жизни кажется злым с позиции людей, но он прекрасно подходил чудовищам из Двора Зимы уже много лет, и они не видят повода его менять. Даже больше, чем Двор Лета, в некоторых областях, Двор Зимы создает впечатление стагнации и нежелания перемен. Если фаэ Лета сохраняют свои неизменные взгляды на закон и традиции, фаэ Зимы не желают менять свою привычку заботится о себе и своих делах в первую очередь, даже если их методы со временем и меняются.

Довольно очевидно, почему между Двором Весны и Двором Зимы нет симпатии, так как являются полными противоположностями, отстаивающими два совершенно разных способа существования. Из-за неспокойного состояния общества фей, представители двух Дворов часто встречаются на поле битвы и в политике.

Владения Двора Зимы в человеческом мире в последнее время принимают много послов из Дворов Лета и Осени. Многие маленькие дворы привлекают внимание других фей, в основном потому, что Двор Зимы является непредсказуемым фактором в Войне Времен Года. Их действия не поддаются прогнозу, и поэтому их засыпают предложениями союзов и соглашений. Если Двор Зимы в целом имеет неясные намерения насчет продолжения войны, отдельные дворы куда активнее. Многие, после получения и покупки информации от фаэ Солнцестояния, планируют атаки на Двор Весны, например. Другие заключают союзы с местными представителями Дворов Осени или Лета, чтобы отразить атаку другой фракции или усилить влияние фаэ в регионе.

В последнее время, новые семена (скорее всего недолговечные) союза между Двором Осени и Двором Зимы возникают из стремления повысить уровень страха и уважения у местных смертных. Не нужно говорить, что фаэ предпочитают не появляться публично на таких сделках. Когда отношения начинают портится, Двор Зимы тут же проявляет себя, что обычно говорит о возобновлении враждебности между Дворами и нарушении всех соглашений.

Ответ

«Возможно, добрый хозяин, но меня оскорбляет нечто большее, чем привычки в еде этих молокососов. Они являют собой мост между нашим родом и родом людей – не просто мост, но союз. Каждый раз, когда я смотрю на подменыша, я понимаю, что когда-то, в нашем далеком прошлом, перворожденный опустился до шашней с кем-то из этих отвратительных смертных. Этого достаточно, чтобы меня вырвало».

«Я упоминал, что в моей крепости, лорд запретил Принимать подменышей? Их выпускают и начинают охоту. Если им удается уйти, они вольны просить любой другой Двор принять их. Я бы сказал, другие Дворы их стоят».

Без обид, Райзен-Сен».

- Бренк, инанимэ камня из Двора Зимы, посещающий Океан Пыли

Бастионы Двора Зимы

Черная Дорога

Странное название «Черная Дорога» дано крупной системе подземных туннелей и пещер. Древнее подземное жилище этих фаэ Зимы расширилось и развилось в гигантскую сеть, когда смертные шахтеры Европы стали закапываться в землю в поисках драгоценных камней и таких нужных вещей, как соль.

Сердце Черной Дороги находится в Шотландии, в серебряной шахте в нескольких милях от Эдинбурга. Местные шахтеры рассказывают много легенд о так называемых «Черных Гномах» - ненасытных жаждущих крови созданиях, которые съедают любого шахтера, который потеряется под землей. Всем известно, что свист разъяряет этих существ, а фаэ рассказывают о человеке, которому давали знать о том, что он умрет на следующую ночь, стуком в окна и двери дома.

На самом деле фаэ Черной Дороги не так просты, как говорят сказки. Хотя перворожденные и многие каменные, земляные и водные инанимэ, составляющие большинство при дворе, действительно ненавидят людей, они терпят шахтеров, потому что их усилия расширяют подземные владения без усилий со стороны фей. Сказки так же рассказывают о шахтерах, которые слышали стук кирок, ведущий его к богатым залежам руды или самоцветов – на самом деле это, скорее всего, член двора, заставляющий людей прорыть туннель туда, куда нужно феям.

Свист действительно злит многих при дворе Черной Дороги, так как их заветы обычно направлены на то, чтобы создать тишину под землей. Если стук и звон человеческих шахтерских инструментов – необходимое зло, разговоры, песни и особенно резкий звук свиста совсем не по вкусу фаэ. Феи этого двора много лет назад заключили завет, что будут ловить и убивать только тех людей, которые свистели, будучи под землей. Они оставляютв покое других шахтеров и предупреждают того, кто должен умереть, за день до этого, чтобы он мог простится с родственниками и любимыми.

В отношении Войны Времен Года, фаэ этого двора (а их много в Шотландии и в шахтах Западной Европы) довольно равнодушны. Отельные фаэ вольны делать, что хотят – даже заветы с шахтерами касаются только нескольких перворожденных и инанимэ в шотландских шахтах. Покровители часто связываются с этим двором (хотя у них мало агентов в нем), так как Леди Ниснивинд охраняют семеро ужасных «Черных Гномов».

У двора сейчас нет лидера, так как Лорд Кроде погиб. Говорят, его убили фанатики из Двора Весны, нарушив Клятву Мира, но более адекватные фаэ считают, что это маловероятно. Политика Лорда Кроде, игнорирующая общество фаэ вне его собственных земель, разделяется многими членами его двора, и пока остается в силе. Двор все еще сохраняет, приобретенную Кроде репутацию, ведь он был одним из тех фаэ, кто был выбран для подписания Клятвы Мира век назад.

Двор Каликанцаро

В деревнях на побережье Южной Италии об этих феях часто говорят и часто их видят.

Этот двор назван в честь князя Каликанцаро, маленького, стройного перворожденного, чьи молочно-белые глаза никогда не видели света. Он – прославленный генерал, командовавший несколькими тысячами солдат во время Битвы Камней. Когда протрубили отступление, он организовал грамотный вооруженный отход, который спас множество жизней его солдат, когда другие Дворы потеряли тысячи в беспорядочном бегстве.

Солдаты и придворные слепого князя часто патрулируют его земли, давая почву множеству местных историй о волшебных существах в диких землях. Фермеры с большим количеством скота особенно опасаются этих фей, так как двор регулярно устраивает пиры с блюдами из сырой свинины, и многие верные подданные Каликанцаро берут на себя обязанность подготовить все к празднику.

Феи этого региона слывут вороватыми беспокойными существами, с которыми большинство людей предпочло бы не встречаться. Среди фей двор Каликанцаро известен, как рассадник клеветничества и насилия. Со стороны может показаться, что здесь рады посланникам всех Дворов, а слепой лорд внимательно выслушивает каждое прошение, предложение союза или просьбу. На самом деле князь Каликанцаро презирает остальные Дворы и собирает остатки одного из легендарных Забытых Легионов, чтобы получить существенное преимущество к тому времени, как падет Клятва Мира.

Любопытные послы (читай шпионы) из других Дворов и даже фаэ Солнцестояния должны ходить спиной к стене. Слепой князь, со всеми его изысканными манерами и вежливым обаянием, совсем не великодушный правитель. Многие фаэ Зимы при его дворе знают, что он желает смерти многим своим гостям, а хорошо тренированные солдаты следят за выполнением всех его «скромных желаний» с готовностью и безнаказанно.

Другие Дворы понимают, что этот двор может стать смертельной ловушкой для тех гостей, которые не понравились слепому лорду – и все же это самые посещаемые земли Двора Зимы в Западной Европе. Князь Каликанцаро - желанный союзник в Войне Времен Года. Его солдаты упорны, хорошо обучены, преданы и многочисленны, а слухи о Забытом Легионе только улучшают репутацию слепого лорда, как опасного и находчивого полководца – а это великая ценность в грядущих днях.

Так что береговые (и подводные) пещеры этого Двора часто полны посланников из всех Дворов и многих других земель. Для шпионов здесь есть масса информации, о планах Каликанцаро, так же как и его гостей.

Занимательная История Фаэ

Человечество не осознает фей, как нечто целое: и бааван ши с Британских Островов и тюндереки из Венгрии могут быть фаэ, но люди будут считать их отдельными существами. У людей есть много объяснений происхождения фей (как бы они их не называли), большую часть которых фаэ находят смехотворными и оскорбительными. Но и сами фаэ не вполне уверены в своем происхождении, и, как и люди, они многое должны принимать на веру.

Согласно их мнению, фаэ создали мир и все, что в нем есть. Перворожденные были, как ясно из имени, первыми, кто создал себе тела и личности из бесформенных Туманов, магической энергии,

существовавшей прежде мира. Эти существа принимали любую форму, которая им нравилась, и изменяли Туманы вокруг, чтобы создать себе дома. Они создали воду, огонь, воздух, камень, песок, молнии, темноту, свет и все бесчисленные комбинации этих элементов. Как только перворожденные определили мир, они определили себя. Некоторые из них предпочитали жить в жарком, солнечном климате, тогда как другие скрывались под горами и прятались в темных туннелях. Некоторые вознеслись в воздух, не желая когда-либо касаться твердой земли. Перворожденные со сходными интересами объединялись друг с другом, и созданные ими земли сливались в одну. Со временем, большей части Туманов была придана форма – она была Сплетена в тот мир, который фаэ и люди населяют теперь.

Исходное различие

Современные фаэ, особенно подменыши, часто не понимают в чем разница между перворожденными и инанимэ. В конце концов, если история фей правдива, единственная разница в том, что перворожденные появились только из Туманов, а инанимэ из Туманов, соединившихся с миром. Именно в этом, как говорят мудрецы фей, и заключается разница.

Перворожденные – существа созданные из чистой магии. Они, по крайней мере должны быть, абсолютно чужды людям (то, что у большей части перворожденных есть что-то общее с людьми является предметом частых споров между фаэ). Инанимэ же были рождены из мира природы и поэтому куда лучше понимают его. Перворожденные еще не отказались от мысли, что если бы они захотели, они бы смогли просто расплести обратно все, что существует, хотя ясно, что это уже не возможно (если когда-то и было). Инанимэ сочтут такую мысль столь же ужасающей, как и любой человек – они так же хотят сохранить мир, как и смертные.

Появление Инанимэ

Перворожденные были единственным разумными существами в этом новом мире, по их собственным словам. Но они не спели все Туманы в материю, и вместилища чистой магии все еще витали в мире. Иногда магия смешивалась с тем, что было поблизости – с горой, с озером, с всполохом молнии – и это явление природы обретало жизнь. Перворожденные называли этих существ неодушевленными; сначала они были рады обнаружить в мире разумных существ, кроме себя. Потом, когда перворожденные поняли, что не могут контролировать инанимэ, их мнение изменилось.

Перворожденные и инанимэ не вели войну, но они старались существовать отдельно друг от друга какое-то время. Разногласия возникли из-за того, что инанимэ были по своей природе привязаны к миру, который создали перворожденные и были способны изменять его так, как перворожденные не могли. Прежде, чем перворожденные смогли остановить их, инанимэ заставили мир существовать по предсказуемым закономерностям – морские приливы, восходы и заходы луны и солнца – все это следы упражнений инанимэ в контроле над миром природы. Перворожденные ответили, Высвободив свою магию, стараясь, возможно, уничтожить инанимэ, расщепить их вновь на компоненты. Возможно перворожденные просто пытались начать процесс снова, вернуть мир к состоянию чистой магии. Это неизвестно, да в общем и не важно. То, чего добились перворожденные, было куда чудеснее, чем все, что они могли себе вообразить.

Они создали жизнь.

Великое Высвобождение

Оно покрыло мир силой и волшебством. Перворожденные – помните, тогда еще не было Дворов – просто подняли руки и *отпустили это*, и весь мир изменился. Но они не могли ничего уничтожить, потому что у всего, что они создали, были новые хозяева. Пока инанимэ были духами конкретных вещей, перворожденные не могли отбросить их в Туманы и даже повлиять на них всей своей силой. Меня всегда занимало – что было потеряно во время Великого Высвобождения? Ведь должны были быть вещи, не давшие жизнь инанимэ...»

«Перворожденные не закончили все Плетением, мои юные друзья. Они закончили творение Высвобождением, просто дав магии в своем распоряжении течь свободно. Они изменили мир в мгновение ока просто открыв ворота Творению».

«Могут ли они снова это сделать? Прикуси язык, мальчишка».

- Маналит, подменыш Двора Весны, наставляя Воспитанников в истории

Формирование Дворов

После Великого Высвобождения, перворожденные поняли, что не закончили то, что хотели, и вместе решили никогда не освобождать всю свою совместную силу впредь. Сейчас фаэ считают, что многие перворожденные были потеряны в Туманах во время Великого Высвобождения, некоторые инанимэ говорят, что их предки впитали часть силы, которую выпустили перворожденные, и использовали ее, чтобы дальше упорядочивать мир. Какова бы ни была правда, в мире с тех пор была жизнь – животные, рыбы, растения – и фаэ, которые раньше держались уединенно в своих владениях, созданных из Туманов, теперь собирались вместе, пытаясь понять что за новые существа их окружают. Они в разной степени допускали жизнь в свои владения; это отношение к жизни – и к переменам – положило начало Четырем Дворам.

В некоторых местах, феи запрещали жизни появляться, не давали ей пересечь границы. В их холодных, суровых землях, как они думали, никогда не сможет появиться жизнь (которую они считали нечестивой и отвратительной). Но со временем, самые стойкие существа пробрались в эти холодные земли, и жившие в них фаэ неохотно признали ее право на существование, потому что если живые существа оказались достаточно сильны, чтобы найти себе места в их землях, они заслужили право остаться. Эти фаэ, которые ненавидели жизнь, но не могли не позволить ей существовать, если она на это способна, были родоначальниками Двора Зимы.

Другие фаэ принимали любую жизнь, и сделали свои земли умеренными, чтобы угодить всем желающим жить в них. Они были ужасно напуганы тем, что живое питается живым, но наблюдая за этим, они поняли, что боль и страдания неотъемлемая часть жизни. Особенно инанимэ быстро поняли, что жизнь движется циклами (что никогда не устраивало перворожденных – существ хаоса и магии), и фаэ этих земель позволили жизни течь так, как она может. Эти земли стали дикими и опасными, но фаэ не хотели повторять их образ, боясь нарушить круг жизни. Хотя они –

со временем ставшие Двором Весны – преодолели свой страх перед причинением вреда живому, они все еще чувствуют себя лучше, когда окружены жизнью.

В жарких засушливых пустынях, фаэ встретились и решили, что если жизнь собирается жить с ними и в их владениях, она должна следовать некоторым законам. Перворожденные создали длинные списки этих законов, а инанимэ изменили мир согласно им. Эти инанимэ сделали так, что вода стала испарятся при определенной температуре, дождь - идти с неба, а не вырываться из земли, а живые существа – нуждаться в пище. Эти законы со временем распространились на весь мир, но фаэ, которые были их изобретателями, стали главными сторонниками стандартов и правил. Эти феи теперь принадлежат к Двору Лета.

Наконец, фаэ, живущие в землях, где солнце никогда не светило ярко, но никогда и не наступала полная темнота, вели свои споры насчет жизни. Их интересовало не то, чем жизнь *является*, а то, чем она *может стать*. Могут ли живые существа научиться магии, как и фаэ? Могут ли звери изменять мир, как инанимэ? Возможности были занимательны; эти фаэ допустили жизнь в свои земли, но тщательно выбирали самых хитрым существ, которые существовали в мире. Сейчас они возможно раскаиваются в своих действиях, но Двор Осени (как они известны сейчас) все еще исследует возможности и потенциал живых существ.

Язык

Фаэ неуверенны, что послужило началом формирования языков Дворов, но они уверены, что это событие произошло после Великого Высвобождения и разделение на группы, предшествующие Дворам. Нужно было что-то делать с отделением от других фей, но неизвестно, как фаэ общались до того, как появились языки Дворов. В любом случае, со временем, фаэ потеряли возможность общаться со своими собратьями из других земель, и это отсутствие связей было одной из главных причин Войны Времен Года.

Но до войны, фаэ предстояло столкнутся с самым странным событием, из происходивших до этого.

Языки Фей

Каждый Двор имеет свой язык, с уникальной письменностью и произношением. Общий язык фей состоит из грубоватых частотных слов, обычно искаженных разными диалектами и акцентами. Гораздо чаще фаэ говорят (если могут) на языке соответствующего Двора, потому что язык Воспитания (названный так, потому что обычно используется наставником в общении с молодым фаэ) считают крайне ограниченным и неточным.

Двор Весны говорит на языке с богатыми тонами, уделяя больше внимания интонациями и ударениям, чем самим словам. Речь их похожа на пение и гудение дополняющее прекрасные мелодичные слова. На письме, язык Двора Весны, напоминает запутанные многоуровневые спирали и концентрические сетки.

Фаэ Осени пользуются шепчущим языком, подчеркиваемым и дополняемым жестами рук. Настроение собеседника передается скоростью и резкостью движений, от спокойных мягких жестов, когда он спокоен или устал, до резких и отрывистых жестов, когда он зол; возможно вести

содержательную беседу не издав ни звука. Сам шепот звучит, как порывы ветра или длинные, еле слышные, вздохи. На письме это язык выглядит орнаментом из волнистых линий разной толщины.

Язык Двора Зимы звучит как комбинация животного рычания, ворчания, воя и хрюканья. На слух диалог между двумя фаэ Зимы можно принять за схватку между несколькими крупными хищниками, что показывает богатый словарь этого языка. На письме язык состоит из огромного количества пиктограмм, тысяч уникальных символов обозначающих каждый свое слово.

У фаэ Лета несомненно самый богатый словарный запас, сравнительно с любым человеческим или фейским языком. Известно, что в нем есть несколько слов для абсолютно любого предмета или понятия. Звучит этот язык как быстрый звуковой поток из коротких четких слогов. На письме он наиболее похож на человеческие языки (записывается горизонтальными линиями), но даже на первый взгляд становиться очевидно, что в языке Лета сотни букв и нет очевидной пунктуации.

Человечество

У фаэ обычно такие отношения со временем, которые люди понять не способны. Человеческий век, для фаэ может пролететь за один вздох, а один момент жизни смертного, может показаться годом в землях фей. Так что, спрашивать у фей, когда появились люди относительно Великого Высвобождения, было бы не верно. Фаэ не помнят, когда именно появились люди, зато хорошо помнят, что случилось потом.

Перворожденные немедленно заинтересовались этими существами. Они до сих пор не признают это, но человечество восхищает фей. Многие инанимэ чувствовали то же самое, хотя некоторые (особенно каменные и древесные) чувствовали тревогу из-за людей. На самом деле, когда люди распространились по всем четырем землям, инанимэ всех этих земель требовали уничтожить их. Некоторые легенды говорят, что эта резня все же свершилась, и только в землях Двора Весны их стойкое нежелание вмешиваться в цикл жизни, позволило людям выжить. Если это верно, земли Весны стали колыбелью человечества, где сформировалась эта раса и откуда стала распространятся по миру. Даже с поддержкой фаэ Весны людям не удалось бы выжить, если бы не два важных события.

Дар Огня

Если большинство инанимэ не доверяло людям, даже ненавидело их, то инанимэ огня чувствовали иначе. Детям огня нравилось видеть, как пламя зачаровывает людей, как они смотрят на него почти что с любовью, желая быть как можно ближе, но боясь обжечься. В какой-то момент, огненный инанимэ, чье имя забыто в века (и которого люди зовут Прометеем) изменил свою форму, чтобы походить на человека и пришел к людям, объяснив им, как добывать огонь, когда они захотят, и как контролировать его, чтобы быть в безопасности.

Это решение не сделало Прометея героем в глазах других фей, и многие считают, что он встретил смерть после вручения этого дара. Современные феи даже не уверены, к какому Двору принадлежал Прометей, хотя обычно его причисляют к детям Осени. Однако, у дарования огня были долгие последствия для фей, по нескольким причинам. Очевидно, что получив возможность вызывать и управлять огнем, люди приобрели небольшую, но значительную, долю силы, которой

фаэ изменяли мир. Но что еще важнее, фаэ принял форму человека, что не осталось незамеченным перворожденными.

Ева

Человеческие легенды делают интересные предположения о создании мира и порядке вещей, включающие могущественного Создателя, который сотворил первую женщину, чтобы быть супругой и помощницей первому мужчине. Фаэ признают некоторую правду за историей об Адаме и Еве, действительно – женщина пришла к мужчине и родила ему детей, но на самом деле эта была одна из перворожденных. А дети стали первыми подменышами. Люди рассказывают о Каине и Авеле, их вражде и молитвах Создателю. Легенды фей утверждают, что это человеческая выдумка, но говорят, что они не были единственные дети Евы, так же как Адам не был ее единственным мужчиной. Большинство подменышей было взято от людей, в те владения, куда феи людей не допускали и взрощено там. Эти первые подменыши стали разочарованием для их перворожденных родителей.

Для начала они не могли изменять свой облик так же легко, как перворожденные и инанимэ. Они вырастали, выглядя как люди, но набирая силу (что делали очень медленно с позиции перворожденных), они получали возможность физически отметить свое наследие. Но то, что они были по природе своей *физическими*, а не магическими, было достаточно, чтобы перворожденные сочли их люди второго сорта в лучшем случае, проклятьем в худшем. Это не остановило любопытных перворожденных от повторения поступка Евы, они появлялись среди людей, зачинали и рождали детей, но подменышей чаще всего оставляли среди смертных , до тех пор, пока они полностью не осознают свою власть над магией (а иногда и после).

Ложь

«Я не одна из перворожденных, но меня, как и их, тошнит от историй о фаэ, сошедшихся с людьми. В нашем Дворе есть подменыши, это правда, и были с Золотой Эпохи – но по совершенно другой причине».

«Когда ребенок перворожденных оказывался слаб, туп или нежеланен, его относили к людям и отдавали смертным родителям. Человеческого ребенка мы забирали в свои земли... мне не нужно объяснять, что с ним случалось потом. Разумеется другие, более слабые Дворы, воспитывали украденных младенцев и они тоже становились молокососами, но мы не имеем к этому отношения».

«И это правда – подменыши слабейшие среди фей, которым позволяют жить только потому, что мы не хотим убивать собственных детей. Другие Дворы никогда не признаются в этом... но они тоже меняют детей».

- Мюриел, инанимэ ветра из Двора Зимы, во время обсуждения преимуществ подменышей

Первый толчок в войне

До этого времени, основные трения между фаэ были из-за Происхождения, но не из-за Дворов. Высокомерный Двор Лета мог неодобрительно смотреть на жестокий и беззаконный Двор Зимы, но настоящая борьба шла между инанимэ и перворожденными (которые и сейчас не могут вполне ужиться); перворожденными и подменышами (родители часто чувствовали стыд за детей, но не хотели просто оставлять их умирать); и инанимэ и подменышами (инанимэ были уверены, что люди ищут способа получить власть над другими элементами, как над огнем, а подменыши боялись способности инанимэ изменять мир прямо у них под ногами). Но из-за языкового барьера, фаэ одного Происхождения не могли легко объединятся с фаэ других Дворов.

Можно только предполагать, что на самом деле впервые настроило Дворы друг против друга. У каждого Двора есть своя история, но все согласны в том, что в центре всего были люди. Они научились изменять мир в определенной степени, когда обрели власть над огнем. Теперь, все так же страшась фаэ, они узнали немного больше о тех существах, которые создали мир, в котором они жили, и стали жаждать большей власти над их миром.

Огонь вспыхнул в землях Осени. Что за люди зажгли его и зачем, фаэ наверное никогда не узнают. Но огонь вырвался из земель Осени с чудовищной жадностью, поддерживаемый огненными инанимэ, которые были не в силах противостоять страсти и красоте их освобожденной стихии. Пламя распространилось на другие земли. Когда оно добралось до земель Зимы, лед и снег растаяли, затопив их. Когда оно достигло земель Лета, песок от жара обратилось в стекло, а горы почернели. Когда оно проникло в земли Весны, тысячи животных (и людей) погибли в огне, а фаэ Весны беспомощно замерли, стараясь понять, является ли огонь частью цикла жизни.

Когда пламя наконец потухло, мир изменился настолько сильно, что некоторые инанимэ сменили свою стихию. Ледяные инанимэ Двора Зимы стали водными, а фаэ холодного горного воздуха Двора Лета приняли форму молнии. Но что еще хуже, люди поняли – теперь они могут разделять время на до катастрофы и после, и отмечать дни и года благодаря законам, которые задали миру инанимэ.

Начало Времен Года

Нельзя сказать, что инанимэ смирились после этого катаклизма, однако они смирили свою неприязнь к фаэ другого Происхождения. Хотя они все еще плохо понимали перворожденных, им было достаточно, что перворожденные не люди. Хотя они все еще не доверяли подменышам, инаимэ понимали, что подменыши могут попробовать понять причину действий людей, и, возможно, поставить их на место.

С усилившимся чувством собственного долга, фаэ обратил свое внимание на то, как не допустить подобного катаклизма впредь.

И разумеется, у каждого Двора был свой план на этот счет. Двор Зимы требовал уничтожить людей раз и навсегда, Двор Весны решил, что огонь действительно был частью природы (так как люди начали его) и за него не следует никого наказывать, Двор Лета желал навязать человечеству жесткие правила, чтобы они никогда больше не чинили таких разрушений, Двор Осени просто очень интересовало, чего люди пытались добиться.

Четыре Двора пытались объяснить свои позиции друг другу, но многие, очень многие фаэ погибли в пламени, а оставшиеся не могли легко говорить на языках обитателей других земель. Фаэ

нервничали и, в конце концов, Двор Весны начал действовать. С силой, которая могла сравниться с Великим Высвобождением, фаэ Весны (чьи земли и численность менее всего пострадали от пожара) изменили мир. Повсюду земля стала напоминать земли Весны – было довольно дичи и жизнь стала развиваться повсюду.

Фаэ других Дворов ничего не могли сделать, чтобы остановить детей Весны, но были разгневаны их действиями. Они использовали свою магию, чтобы защитить небольшие части мира, сохраняя их такими, какими они им нравились. Многие из этих областей находятся под контролем фаэ даже сейчас, став землями фей, в которые люди иногда попадают.

Изменение мира фаэ Весны позволили феям и людям восстановить свою численность и часть своей силы. Двор Лета быстрее всего справился с ущербом и его самые могущественные колдуны сделали похожую вещь. Земля стала горячей и сухой, и мир стал таким, каким хотел его видеть Двор Лета. До тех пор, пока Двор Осени не набрал достаточно силы для подобного изменения. Двор Зимы был последним, кто сотворил подобное. Их земли были так сильно изменены, что им ничего не оставалось, кроме как ждать. К тому времени, как Двору Зимы удалось покрыть землю снегом, они были злы на других фаэ.

Есть разные истории о том, как долго продолжалось эта сезонная смена власти. Некоторые современные фаэ – особенно Покровители – говорят, что это было нормой в течение тысячелетий, прежде чем началась Война Времен Года. Другие верят, что это продолжалось всего год, что каждый Двор лишь один раз получил власть над миром, прежде чем начался хаос. Странное восприятие времени феями не дает возможности точнее изучить этот период истории, хотя Покровители постоянно ищут подтверждение своему представлению о долгом, идиллическом (по крайней мере работающем) сезонном правлении.

Фаэ Солнцестояния

Лишенные Двора впервые появились после того, как было установлено сезонное правление. Некоторые фаэ, как говорят легенды, отказались быть частью сезонного правления. Они не хотели принимать ничего, кроме полной власти. Многие фаэ приняли эту точку зрения с изумлением и презрением, и изгнали таких фаэ из своих Дворов. Эти изгои бродили с места на место, и в какой-то момент стали служить наемниками и посыльными. Фаэ Солнцестояния, как их называют теперь, до сих пор выполняют эти функции.

Начало Войны

Как бы долго оно не продолжалось, сезонное правление не устраивало фей. Мысль о правлении только одну четверть года была до смешного невыносима для этих существ с ограниченным ощущением времени, особенно учитывая, что три четверти года большая часть фаэ не могла говорить на языке тех, кто правил.

Как именно началась война сейчас горячо обсуждают в обществе фей. Обычно считают, что один из Дворов (есть докозательство, позволяющие обвинить каждый из четырех) стал слишком жаден и отказался передать свою власть над миром. Остальные пошли на него войной, но не объединялись друг с другом (частично потому, что не имели общего языка, частично потому, что

хотели править самостоятельно). Мудрецы однако считают, что все было не так просто, и множество теорий о заговорах обычно всплывает в разговорах о начале Войны Времен Года (одна из таких теорий о Круг Дейла приведена выше).

Война Времен Года

Когда война началась, каждый Двор контролировал один крайне амбициозный и могущественный фаэ. Хотя трое из них погибли во время Битвы Камней, а четвертого с тех пор никто не видел, все четыре имени произносятся современными фаэ с молчаливым почтением или ядовитой злобой. Все эти четыре лидера были перворожденными; в те времена подменышей никогда не допускали до власти, а инанимэ, хотя и не получали запрета править, редко пользовались этой возможностью.

Самой могущественной феей Весны в те времена была Дама Садия Перворожденная. Многие фаэ могли найти убежище в ее землях, даже дети Зимы скрывались там какое-то время. Садия была терпима не только к другим Дворам, но к любому Происхождению. И хотя она не давала подменышам права быть правителями, она открыто принимала их к своему двору и была, возможно, первым правителем, кто перестал обращаться с ними так, как будто они совсем недалеко ушли от людей. Из-за нее, возможно, Двор Весны с неохотой присоединился к Войне Времен Года – с другой стороны именно из-за Садии дети Весны так быстро принялись действовать после катастрофы, так что амбиции не были чужды ей.

Могущественный генерал по имени Лукциан контролировал Земли Лета. Легенды говорят, что он сиял так ярко, что никто не мог смотреть на него, и что он наказывал тех, кто нарушал законы Двора Лета особенно сурово. Сейчас рассказывают о том, что Лукциан оставлял нарушивших клятву посреди пустыни в одной тонкой рубашке и приковывал преступников к скалам, оставляя их на жарком солнце.

Халостиан, один из самых проницательных политиков, когда-либо живших, правил в землях Осени. Он заставлял своих людей прикладывать столько усилий, чтобы превзойти друг друга, что у них не появлялось и мысли лишить его власти (что впечатляло, учитывая нестабильный политический климат во время правления Двора Осени). Представители Двора Осени не особенно известны своими магическими талантами, но он, как говорят, был чрезвычайно искусен в этой области. Он единственный лидер, чья смерть в ходе Битвы Камней не была подтверждена. При Дворе Осени большой популярностью пользуется идея, что он все еще жив и ждет нужного момента, чтобы потребовать назад бразды правления.

Двор Зимы звал своего лидера Слепой Никтой. Она была не так чудовищна, как другие представители ее Двора, зато также кровожадна, как любой из них. Некоторые истории говорят, что она вовсе не была слепа, но любила играть со своей жертвой, надевая повязку на глаза и охотясь по запаху страха. Некоторые фаэ думают, что Слепая Никта всего лишь миф для запугивания молодежи, но фаэ Зимы говорят, что ее дух до сих пор направляет их.

Как было сказано выше, современные фаэ спорят о том, какой Двор начала Войну Времен Года. В любо случае, Война не началась с определенной битвы. Она подходила постепенно, стычка здесь, убийство там, пока Лукциан наконец не обратился ко всем фаэ, преданным Двору Лета. В этом обращении он утверждал, что его Двор примет бразды правления, тогда как другим Дворам буду оставлены земли, пока они будут признавать его власть (по системе напоминающей человеческий

феодализм). Это сообщение, конечно, было расценено, как объявление войны, так как ни один другой Двор не желал склониться пред Лукцианом. На следующий день силы Лукциана подошли к крепости племянника Слепой Никты и штурмовали ее. Фаэ оттесненные от этой крепости взяли в осаду укрепления Двора Осени, вовлекая Халостиана в борьбу и не давая ему время соответственно подготовить силы (в чем, возможно, и заключался план Лукциана). Через несколько месяцев, все Дворы были вовлечены в четырехстороннюю войну.

Первые Заветы

Почти сразу после начала войны, фаэ поняли, что их битвы просто разрушат мир на части, если они будут использовать Землю, как поле битвы. Никто из них не хотел выиграть войну только для того, чтобы править пепелищем, но ни один из Дворов не хотел оставлять фей, даже подменышей, следить за своими землями. Что если эти фаэ решат захватить власть? Вместо этого, феи решили оставить мир существам, которые могли изменять его, но не имели той власти, которая была у фаэ. То есть, они отдали мир в руки человечества. Не желая отдавать мир, не оставив никакой связи с ним, фаэ взяли с людей священные клятвы. Эти соглашения – теперь известные как Золотые Заветы – были заключены со всеми людьми, жившими во владениях конкретного Двора (ведь несмотря на то, что Двор правил миром в свое время, были земли, постоянно принадлежавшие конкретным Дворам). Формулировки никогда не были так просты как «Вы приглядите за миром, пока мы не закончим войну». Вместо этого, заветы подразумевали, что люди будут выполнять какие-то действия, в замен чего феи будут защищать их от войны и ее последствий. Целью этих заветов было деликатно напоминать людям, кто является истинными хозяевами мира.

Как доказала история, эти заветы оказались *слишком* деликатными.

Священные Заветы

«Кто-нибудь из вас когда-либо слышал о Священных Заветах? До меня доходила пара слухов о них; но несмотря на годы поисков, мне не удалось узнать ничего конкретного. Я уверен, что кто-то из наших старейшин имеет догадки на этот счет, но довольно тяжело, если говорить мягко, заставить их снизойти до беседы с презренным подменышем, не то что поделиться знаниями. Но, исходя из того, что мне удалось узнать, Священные Заветы были заключены между перворожденными и какими-то старшими волшебными существами, возможно настоящими перворожденными, теми, кто создал себя из Туманов. Мне кажется, эти заветы работают примерно так же, как наши заветы с людьми. Мы обещаем старшим существам приглядывать за людьми, а взамен... Вот здесь я теряюсь. Что они дают нам взамен? Мир? Независимость? Контроль над Владениями? Меня беспокоит, что мы больше не помним Священные Заветы, ведь это значит, что мы можем прямо сейчас нарушать их. Многие могут сказать, что мы уже их нарушили, оставив смертных на Золотые Заветы, пока мы спорили и дрались как дети. Возможно наше теперешнее состояние неорганизованности и сравнительной слабости это только начало нашего наказания».

- Уоррен, подменыш Двора Осени, в разговоре со своими собратьями-Покровителями.

Основные Битвы

Историки фаэ спорят о конкретном историческом описании Войны Времен Года, состоящем из списков потерь, описаний поворотных моментов и великих планов сражений. Чтобы дать полное описание Войне Времен Года нужна отдельная книга, так что здесь приведены только самые важные или интересные события войны.

Кровавый Мир

Двор Осени в Балтике управляется Советом Сумерек (как описано выше). Но так было не всегда.

Земли, людям известные как Литва, всегда принадлежали Двору Осени. У самого Халостиана было несколько владений в этой местности, где он составлял планы своих компаний и отдыхал после затянувшихся битв. Но в первые ночи Войны Времен Года, у Дворов Зимы и Весны так же были владения в Литве. Халостиан понимал, что без укрепленной базы, куда можно отступить, любая придуманная им стратегия несмоненно будет слишком рискованной. Тогда он собрал вместе несокльких генералов трех Дворов (у Двора Лета не было значимых владений), под предлогом обсуждения условий войны.

Представители Двора Зимы пришли, ожидая засады, и были вполне готовы к битве, вместо того, чтобы послать генералов и дипломатов, они послали лучших бойцов. Двор Весны ждал, что Халостиан попытается их использовать, и не желая потерять власть над областью, которая так хорошо сочеталась с их виденьем мира, они послали огромные силы. Собрание Сосен, как это назовут в анналах Войны Времен Года, было гигантским собранием Весенних и Зимних воинов, колдунов и зачарованных рабов.

От Двора Осени, однако, пришел только Халостиан, и он привел с собой одно существо. Это существо было не одним из фаэ, но кровопийцей, чей род давным-давно сошел с ума. Но лидеры Дворов Весны и Зимы не поняли этого, пока не стало слишком поздно. К тому моменту, как они ушли, сумасшедший взгляд кровопийцы упал на них, ввергнув их умы в пучину безумия и исказив их желания так, что они сочли разумным согласиться на условия Халостиана.

В конце концов, Кровавый Мир требовал следующего:

* Двор Осени будет править феями в этой области

* Потомоки вампира, называемые Кривэ, будут служить представителями своего рода и духовными наставниками для фей. Они будут решать все спорные вопросы между фаэ и другими сверхъестественными существами. Любой фаэ, отрицающий их власть будет лишен рассудка и станет Потерян.

Оба эти требования были на руку Халостиану. Никто из фей не мог посягнуть на его власть, военным путем или как-то еще, не нарушив клятвы. А если кто-то из фаэ будет действовать против него не насильственным путем, об этом услышит Кривэ, а он был не только ходячим пьющим кровь трупом, но и абсолютным безумцем.

Кровавый Мир все еще в силе, и недавно был назначен новый Кривэ. Фаэ очень редко обращаются к этому безумному вампиру, но иногда это случается. И тогда ему приходиться понимать фей настолько, чтобы решить их спор. Обычно, решения внесенные Кривэ, прошедшие

через ограниченное человеческое понимание, искаженное бессмертием и безумием, настолько странные и противоречивые, что фаэ скорее покинут Литву, чем будут обращаться к нему за советом.

Сейчас там появилось две проблемы. Во-первых, Двор Лета, не принимавший участие в Собрании Сосен, захватил несколько земель к концу Мрачных Лет. Когда закончится Клятва Мира они смогут легко атаковать любых фей в регионе без промедления. Во-вторых действия христианских рыцарей заставляют фей и других язычников покинуть родные места. Раньше или позже, Кровавый Мир должен быть обновлен или нарушен.

Война Серебра и Железа

Почва для войны между оборотнями и феями на Британский Островах была заложена несколько веков назад. Из-за обманных маневров Лукциана и Слепой Никты на заре Войны Времен Года, Британские Острова стали полем битвы только между Дворами Лета и Зимы. Хотя у Дворов Осени и Весны были там шпионы и даже небольшие крепости, крупные силы этих Дворов не прибывали на острова до куда более позднего этапа войны, в основном из-за опасений оказаться под перекрестным огнем между Дворами Лета и Зимы. Битвы были столь яростными, что люди на островах до сих пор говорят лишь о двух дворах фей – Благом и Неблагом (хотя сами феи не используют эти термины, разве что пытаясь соответствовать ожиданиям людей).

И фаэ Зимы, и фаэ Лета не могли игнорировать присутствие оборотней на островах, и ни одна из сторон не гнушалась отправлять этих полу-людей на ставки своего противника. Особые манипуляторы – называемые «матерями волков» или «девами-волками», так как они почти всегда были женщинами – особенно преуспели в переговорах с оборотнями, говоря им то, что им нужно было услышать, чтобы вступить в битву, и даже залечивая их раны после. Со временем стаи и племена оборотней стали придумывать свои называния для прекрасных сияющих фаэ Двора Лета и ужасных искривленных фаэ Двора Зимы. Эти названия достигли человеческих ушей и искаженные имена «Туата де Данаан» и «Фоморы» все еще звучат на островах.

Оборотни может и просты, но не глупы. В какой-то момент они поняли, что фаэ используют их и нанесли ответный удар. Это было настоящим началом Войны Серебра и Железа примерно в 800 г. до н.э. по человеческому летоисчислению. Оборотни убивали всех фаэ, которых могли найти и даже обучили людей тому, что феи чувствительный к железу. Фаэ ответили тем же, научив людей (которые веками страдали от клыков оборотней) изготавливать оружие из серебра, чтобы причинять вред чудовищам. Война между двумя народами была жестокой и короткой. В это время дети Осени и Весны прибыли на острова в больших количествах, так как Дворы Лета и Зимы были отвлечены от своих сражений воем волков.

Война Серебра и Железа закончилась не по тому, что одна из сторон победила, но потому что она стоила фаэ слишком многого. Битвы друг с другом отнимали много сил, но война с оборотнями (которые были и остаются непоколебимыми в битве, если не сказать больше) была уже чересчур. Постепенно, фаэ отступили в свои земли, куда оборотни не могли последовать за ними, а Война Времен Года на островах затихла на какое-то время (около человеческого века), за которое фаэ стали общаться с людьми чаще и создали самые сильные и долгосрочные заветы в мире. После того, как большая часть оборотней, принимавшая участие в Войне Серебра и Железа умерла, фаэ вернулись к своим сражениям, больше не рискуя привлекать к ним людей-волков.

Железо

Согласно историкам фаэ, слабость к железу, разделенная всеми феями, была последствием одного из первых Золотых Заветов. Где был заключен этот завет неизвестно, хотя ясно, что это было где-то, где было вдоволь железной руды, которую можно было добыть.

Вождь фаэ, возможно из Двора Лета или Весны, влюбился в смертную женщину и пообещал, что никогда не причинит вреда ей и ее народу. Она тоже любила его и ценила его слово, но у нее был кузен, которые не доверял фаэ. Даже если фаэ никогда не причинит вреда людям, сказал он, что помешает ему послать слуг или использовать магию, чтобы просто сделать землю слишком горячей, чтобы это вынести. Перворожденный, оскорбленный и ослепленный любовью, спросил кузена, чем он хочет, чтобы поклялся лорд фей.

Кузен ответил, что людям нужно оружие против фаэ, и что оно должно быть легко доступно человеку. Кузен предложил воду и дерево, но возлюбленная фаэ не дала своему избраннику принять ни одну из этих слабостей. В конце концов, кузен предложил железо, и фаэ и его любимая согласились. Перворожденный поклялся, что отныне его люди будут боятся железа, и его удар будет приносить им смерть.

Эта история довольно проста; но хотя многие феи верят, что их непереносимость железа происходит от какого-то завета, они считают что сказка о «возлюбленной перворожденного» не совсем верна. А точнее, она не объясняет ни почему только чистое железо холодной ковки вредит фаэ, но не железо в стали и других сплавах, ни почему оно высасывает из фаэ магию. См. механику воздействия железа в последующих главах.

Битва Льда

Битва Льда не была основным поворотным моментом в Войне Времен Года, но она ознаменовала несколько важных событий, и является известной сказкой у очага, как у перворожденных, так и у подменышей, но по разным причинам.

Двор Лета желал взять крепость, сделанную целиком из хрусталя, что стояла в таких холодных землях, что только Двор Зимы имел власть над ними. Хрустальная Крепость содержала магические записи невиданной силы, и хотя все Дворы жаждали ее, только фаэ Лета и Весны зашли достаточно далеко на территорию Двора Зимы, чтобы стать угрозой для солдат Слепой Никты. Два Двора (Весны и Лета) какое-то время сражались вне крепости, изредка нападая на фаэ Зимы, которые ее защищали, когда Дама Садия решила вмешаться. Рыцарь инанимэ по имени Кафера из окружения Садии появилась при дворе Лукциана. Вместо того, чтобы обратится к самому Лукциану, она предложила союз одному из своих собратьев-инанимэ. Кафера обратилась к водному инанимэ, к которому прислушивался Лукциан, по имени Давидиан. Двое инанимэ, помимо согласия насчет войны и стратегии, стали любовниками, согласно самым романтичным рассказам о Войне. Он закрепили свой союз клятвой, но он не остался незамеченным.

Халостиан услышал о союзе между фаэ Лета и Весны и сделал свой ход. Он отправился к Слепой Никте и предложил свое соглашение. Они договорились не нападать друг на друга, пока Дворы Лета и Весны не будут уничтожены. После этого, они пойдут разными путями. Слепая Никта была

жестоким чудовищем, но не дурой. Она согласилась на предложение. После этого, Халостиан послал гонца ко двору Лукциана. Этим посланником была любовница Халостиана перворожденная по имени Леди Джезбелл, и ее репутация была так высока, что Лукциан пустил ее к себе без промедления. Джезбелл рассказала Лукциану о сделке между двумя инанимэ, и, как и ожидал Халостиан, Лукциан был в гневе. Мало того, что его генерал злоупотребила своим положением и подружилась в врагом, соглашение между Давидианом и Каферой значило, что войска Лета и Весны у Хрустальной Крепости не могут нападать друг на друга. Ни у одного Двора не было достаточного преимущества, чтобы взять крепость и фаэ Зимы, но Лукциан не хотел делить ее с кем либо, даже с Дамой Садией. Он послал вестника, чтобы потребовать немедленной отставки Давидиана.

В первом веке нашей эры, Четыре Двора встретились на поле боя у Хрустальной Крепости. Странность Битвы Льда состояла в том, что на поле боя не было ни одного перворожденного. Инимаэ командовали группами подменышей и порабощенных смертных, но перворожденные не прибыли на место битвы. Это значило, что битва велась с помощью оружия и заклинаний, а не Высвобождений, но тем не менее, снег стал розовым от крови фей в тот день.

Четыре Двора встретились на горной гряде, обеспечивающей тактическое преимущество каждому из них. Двор Зимы выстроился на ледяных горных пиках. Двор Осени занял лесные просторы, а Двор Весны скрывался в высокой траве долин. Двор Лета занял широкие скалы, и все четыре Двора считали, что у них превосходство над другими. Битва велась на ничейной земле неподалеку от крепости, которой не владел ни один из Дворов. Эта северная область, мало населенная людьми (и потому мало интересующая фей) стала прекрасной нейтральной территорией, где Дворы могли сойтись в славной битве.

Горы были наполнены звоном оружия, отзвуками заклинаний и криками умирающих. Но союзы, заключенные до битвы, соблюдались: двор Лета, под командованием Давидиана (который еще не получила приказ отступить), и двор Весны, под командованием Каферы не сражались друг с другом. Фаэ Осени и Зимы так же избегали друг друга.

Так продолжалось несколько дней, ни одна сторона не получала существенного преимущества, и послания от перворожденных лидеров, оставшихся дома, были далеко не хвалебными. Когда посланник Лукциана прибыл с требованием отставки Давидиана, он снова нарушил приказ. Он надеялся принести своему владыке победу и этим успокоить его, но этому не суждено было случиться. Новости о письме и страшном гневе Лукциана понизили моральный дух войск Лета, особенно у подменышей (которых Лукциан никогда не любил). Один из этих подменышей, по имени Тандур, служил несколько лет во дворце Лукциана, и прекрасно знал, на что способен их лорд, когда речь идет о наказании тех, кто пошел против его приказов. Тандур знал, что Лукциан не будет снисходителен к их отказу сражаться с фаэ Весны, ни к тому, что Давидиан продолжает командовать полками Лета. Фаэ Лета приказали уничтожить все войска других Дворов, не только Осени и Зимы, и взять крепость во славу своего Двора.

Тандур собрал группу подменышей Лета, они совершили переворот и смогли свергнуть Давидиана. Давидиан и Кафера сбежали на юг (их судьба подробней описана в Главе 5). Когда это печальное событие обнаружилось, оставшиеся солдаты Лета и Весны покинули поле боя. Битва Льда завершилась, так как фаэ Зимы и Осени договорились не нападать друг на друга.

Подменыши Двора Лета донесли весть о своем перевороте до Лукциана и потребовали, чтобы он признал их вклад в битву. Неохотно, Лукциан освободил остальных своих слуг-подменышей и

публчино признал подменышей в своих владениях как полноправных жителей и доблестных воинов.Он даровал Тандуру первую Медаль Солнца, ответив его как героя Двора Лета.

«Шандолин, пожалуйста, посвяти меня. Я все еще не понимаю, почему перворожденные не присоединились к остальным во время Битвы Льда. Вы могли бы изменить исход боя; могли бы остановить сражение раз и навсегда, если бы были там. Почему вы все решили остаться? Мне кажется это немного подозрительно. В конце концов, это был не один Двор, не два, но перворожденные каждого из Четырех Дворов не появились на поле боя. Ты не знаешь, это было спланировано? Я горжусь тем, что мои братья-инанимэ сражались тогда, хотя я и не считаю, что сражением можно решить проблемы. Но я боюсь того, что может произойти, когда мы получим власть, как того хотим. Что если наши враги захотят нанести нам удар? Помогут ли нам перворожденные или бросят нас умирать? Пожалуйста, дорогой Шандолин, скажи мне, что я напрасно беспокоюсь»

- выдержка из письма от Карралиндры, огненной инанимэ Двора Весны, своему собрату-Покровителю и перворожденному Шандолину из Двора Осени.

Битва Камней

Битва Камней произошла где-то через три человеческих столетия после Битвы Льда, примерно тогда, когда Константин Первый принял христианство. Халостиан и Слепая Никта хотели использовать свое преимущество над Дворами Лета и Весны, союз которых был очевидно разрушен. Но каждый из них вел тайную игру против другого. Халостиан отправил послов к Садии, обещая поддержку в обмен на мирный договор. Слепая Никта оценивала силы Халостиана и не делала из этого секрета. Было лишь вопросом времени, когда это хрупкое пермирие нарушится, и каждый из Четрыех Дворов видел возможность победить. Фаэ Зимы и Осени хотел нанести удар, прежде чем разорвется их соглашение. Дворы Весны и Лета знали, что если союз доживает последние дни, они должны быть готовы к удару.

Историки фаэ замечают, что в письмах и записях, сохранившихся с этого периода Войны Сезонов, прослеживается отчаянье, охватившее фей, как будто что-то жуткое происходило в их обществе кроме Войны. Конечно, огромные перемены происходили со смертными тоже, но фаэ быстро отбрасывают эти события, как детские игры, в сравнении с махинациями Дворов. Как бы то ни было, все четыре командующих медленно вели свои силы к Ближнему Востоку.

Хотя есть множество военных дневников, которые вели солдаты-подменыши и командующие-перворожденные, все еще не понятно, почему склоны конкретной горы, находящейся в отдалении от людей, но все же столь близкой к центру их веры, были так важны для Четырех Дворов. Слухи говорят о невероятной связи с чистыми Туманами Творения, связи, которая могла дать возможности, сравнимые с Великим Высвобождением; но это только слухи. К тому же, фаталистичный тон многих солдатских дневников – и чувства описанные выжившими – не говорят ни о чем, столь многобещающем.

Некоторые представители Четырех Дворов обвиняют фаэ Солнцестояния, утверждая что тайное общество Лишенных Двора тщательно подготавливало этот поход к странному месту сражения, надеясь, что Четыре Двора перебьют друг друга. Другая распространенная теория говорит о

Халостиане. Было известно, что он отправляет послов к каждому Двору: ведет переговоры со Слепой Никтой и с Садией, и поступил бы так же с Лукцианом, если бы тот позволил. Халостиан так же единственный лидер Двора, чья смерть в Битве Камней предположительна, а не подтверждена фактами. Он просто пропал, и с тех пор его никто не видел. Возможно он знал, что произойдет на поле боя, потому что был тем, кто срежиссировал весь ход событий.

Эта битва была самой жестокой за всю Войну. Само небо над полем боя потемнело, а погода менялась каждое мгновение. Одновременно шел дождь и снег, а через секунду ярко светило солнце. Четыре Двор сошлись на каменистой почве, и союз между фаэ Зимы и Осени почти мгновенно распался. Бресерки, отряд детей Зимы известный своей яростной жестокостью, были первыми из своего Двора, кто появился на поле боя: и их лидер неповортливый верзила по имени Валлах оторвал голову неизвестному подменышу из Двора Осени и искупался в его крови. Это, что закономерно, разозлило фаэ Осени, ведь несчастный даже не доставал меча из ножен, соблюдая мир, заключенный между Слепой Никтой и Халостианом. Но никто из детей Осени не вспоминал о мире после этого случая, и они ударили по отрядам Зимы с яростью, удивительной для их Двора.

Дворы Лета и Весны вступили в битву с разных сторон, их войны вмешались в уже кипящие схватки фаэ Осени и Зимы. Фаэ Весны вызывали древних тварей земли, и небо проливалось дождем от их неистовой магии. А магия Двора Лета даровала силу и храбрость его солдатам, и они рвались вперед, стремясь отомстить за старые обиды всем другим Дворам.

Эта фаза битвы длилась недели, а возможно года – время, опять же, не так важно для фаэ. Каждая сторона завоевывала и теряла территории, а витязей и героев всех Четырех Дворов вспоминают с почтением и бранью в крепостях по всему миру до сего дня. Все историки, однако, согласны что битва достигла апогея, когда четверо командующих вступили в бой.

Лукциан и Слепая Никта искали друг друга на поле боя, и битва между ними была удивительным зрелищем. Лукциан был несравненным воином, а его сияющие латы служили знаменем для его солдат, сияя на солнце. Он сражался таким устрашающим палашом, что понадобилось бы пять человек, чтобы поднять его. Лукциан не знал страха, так что атаковал Слепую Никту как только увидел ее. Она обратила к нему взгляд своих белых глаз и оскалила зубы в хищной усмешке, так как знала, что она более, чем ровня ему на поле боя. Она сражалась покрытым льдом боевым молотом, носящим имя Лавина, и она танцевала вокруг меча Лукциана с дразнящим ликованием. Оба делали выпады, обманные маневры и парировали; и битва вокруг них остановилась, потому что воители поворачивались посмотреть, как сражаются двое мастеров.

Если бы Слепая Никта не сражалась нечестно, все могло бы быть иначе, но почему Лукциан ожидал от нее благородства – загадка. Горд, подменыш-подпевала Никс, ударил Лукциана в спину, лишая его равновесия, а Никс размахнулась для решающего удара. Ее молот пробил сияющий нагрудник, уничтожив Короля Лета. Собравшиеся фаэ его Двора были в такой ярости, что напали на Слепую Никту все вместе, и их число было так велико, что она не смогла с ними справиться, раненая и ослабевшая. Она пала под их натиском, и каменный инанимэ по имени Браден потом получил Медаль Солнца за то, что нанес ей последний удар.

Фаэ Зимы перегруппировались под командованием Горда, он взял с собой Берсерков и сбежал с поля боя. Это оказалось причиной гибели Дамы Садии. Она наблюдала за поединком между Лукцианом и Слепой Никтой со страхом и печалью. После того, как Никта пала, она отбросила меч и решила покинуть поле боя с миром. Удивительно, что очень мало фаэ Весны, среди которых были те, кто принадлежал к ее элитной гвардии – Зеленым Клинкам, последовали за ней. Они

свалили свои мечи в груду рядом с мертвыми телами Лукциана и Слепой Никты, и начали уходить с поля сражения. Никто не решился остановить их, и многие воины начали думать, что возможно Садия права, возможно Дворы могут сосуществовать мирно. Но, когда Садия и ее последователи остановились, чтобы отдать честь своим погибшим товарищам, Горд и Берсерки обрушили на них мечи и зубы; из этого хаоса лишь один или два Зеленых Клинка выбрались живыми. Сама Садия даже не попыталась сбежать, просто подняла свои руки и подняла лицо к небу, когда меч Валлаха разрезал ее.

В какой-то момент во время убийства Садии и ее последователей, Халостиан взял свой меч и ножны и осторожно прислонил их к камню в центре поля боя; и просто исчез. Никто не видел, как он уходил, и его тело не было найдено среди павших. Но его меч, называемый Ананда, и ножны от него, украшенные синими сапфирами, сияющими в свете восходящей луны, все еще ждут его возвращения там, в центре поля боя. Из уважения к Халостиану или из страха перед наказанием, но никто не посмел забрать их или сдвинуть с места.

Со смертью и исчезновением всех четырех лидеров Дворов, битва вскоре закончилась. Выжившие заботились о похоронах погибших и исцелении раненных. Погребальные песни звучали на холмах, и фаэ Четырех Дворов вернулись в свои крепости в траурных одеждах, чтобы позволить своим собратьям отдохнуть дома. Битва Камней завершилась, и все Четыре Двора проиграли.

Конец

«Мы знали, что идем умирать. Никто этого не говорил. Мы говорили о смерти и славе, или смерти и поражении, но никогда не говорили о том, что она неотвратима. Было что-то на горизонте, когда мы отходили все дальше от нашей крепости, от наших людей и наших земель, когда земля становилась все тверже у нас под ногами и мы слышали вражеские армии сражающиеся за тысячу миль от нас. Это была не просто смерть. Это было забвение. Мы шли в никуда.

Битва Камней ничего не решила в Войне Времен Года. Все, что она сделала, это вбила клин между фаэ и остальным миром».

- Малинс, перворожденный из Двора Весны и выживший в Битве Камней. Из пьяного разговора.

Мрачные Годы

Хотя Война Вермен Года была далека от завершения, она увидела свою последнюю крупную битву. Дворы стали заниматься перегруппировкой. Чаще стали Принимать новых членов, так как многие посты остались свободными после Битвы Камней. Подменышей стало особенно много, и все Дворы были вынуждены обращаться с ними, как с равными, так как они вдруг стали важными членами общества, занимая места, на которые их раньше не допускали, просто потому что больше было некому.

Фаэ были сконцентрированы на собирании того, что у них осталось, и мало общались со смертными, а еще меньше с другими Дворами. Они были слишком заняты выбирая новых лидеров и тренируя охрану на случай, если враждебный Двор перейдет их границы, не говоря уж о Принятии новых фаэ и обучении их обычаям Двора. Как ни удивительно, фаэ заключали мало о

заветом с людьми в эти годы, и почти половина этих заветов были созданы фаэ Солнцестовния (которые не участвовали в больших количествах в Битве Камней). Некоторые Дворы заключали заветы, чтобы увеличить свою численность и защитить свои границы (в той степени, в которой в этих вопросах можно было полагаться на смертных), но большинство рассчитывало на Золотые Заветы, заключенные до Войны. Эта позиция показала себя ошибочной. Многие старшие феи, знавшие секреты заключения новых заветов, были убиты, или ушли, чтобы избежать войны и никогда больше не появлялись. Со временем фаэ поняли, что люди стали забывать старые заветы, а искусство их заключения было почти потеряно. Те, кто знал, как заключать новые заветы, делились своим мнением только за покровительство от могущественного владыки или похожие по ценности блага, а заключенные заветы были уже не так сильны, как старые.

Еще больше осложняло ситуацию распространение христианства. Церкви и кресты заполонили земли, где раньше убежденно поклонялись фаэ, и большинство Дворов были слишком закрыты, чтобы заметить это. Некоторые крепости фаэ пришли в негодность, а люди уже не приходили на волшебные поляны танцевать в лунном свете, как клялись когда-то. Они были слишком увлечены колоколами, призывавшими их молиться. Некоторые фаэ обнаружили, что то, что не забрала церковь забрали другие существа – ведьмы, оборотни и другие создания – и хотя некоторые удалось вернуть, для этого потребовались огромные усилия, и иногда фаэ просто не хватало численности, чтобы добиться этого.

Война в Мрачные Годы

Война Времен Года не завершилась Битвой Камней. Просто число и боевой дух фей стали так малы, что у них не было ни возможности, ни желания продолжать войну. Фаэ вернулись в свои крепости, свои деревни и убежища; они выполняли свои заветы с человечеством и встречали представителей своего Двора редко, а представителей других Дворов еще реже.

Это не значит, что не случалось конфликтов. Никакого перемирия не было объявлено, и Дворы все еще фактически воевали друг с другом. Они просто не усредствовали в этом.

Ни у одного Двора не было достаточно сильного лидера, чтобы вести их, и после странного сборища, приведшего к Битве Камней, ни один фаэ не был готов вторгаться на чужую территорию или находиться далеко от своей.

Именно в это время такие лидеры, как Великий Кузнец Вейланд и Белая Леди захватили и удержали власть. Земли фей стали еще дальше от человеческого мира. Хотя люди все еще могли и иногда даже заходили в эти места, в основном они забыли правду о феях, забыли, что обязаны своими жизнями и миром Четырем Дворам, по большей части забыли обо всех своих обещаниях.

Гластонберийский Пакт

Одной из странных и значимых вещей, случившихся за время Мрачных Лет, был Гластонберийский Пакт. Группа смертных ведьм достигла замка фаэ в южной Англии и с уважением попросила аудиенции с лидером. Эти ведьмы были необычны тем, что заключили Золотой Пакт с местными фаэ много веков назад, и он все еще соблюдался. Это приобрело им некоторое уважение, и местный правитель, перворожденный Двора Весны по имени Аваллах,

даровал им аудиенцию. Аваллах был одним из самых могущественных правителей фаэ, но не участвовал в Битве Камней. Он был затворником, редко покидающим Гластонберийский Холм, и редко принимающим посетителей (больше информации о нем в главе 5).

У ведьм было интересное предложение. У них были проблемы с вампирами, которые охотились в дикой местности и убивали людей. А смертные, в свою очередь, обвиняли ведьм и охотились на них. Аваллах заметил, что это его не касается, но ведьмы сообщили, что фаэ так же страдают от рук вампиров. Смертные, как сказали они, забывают свои старые заветы, так напуганы они кровососущими монстрами. Аваллах не хотел в это верить, хотя некоторые из его подданных сообщали, что люди стали нарушать заветы, он никогда не покидал холма, чтобы увидеть это собственными глазами, до прихода ведьм. Они вместе вышли в деревню ночью, и вместо обычных крынок молока и железных подков, которых люди оставляли феям, они нашли чеснок и кресты. Люди забыли свой страх перед феями, и Аваллаха интересовало, что это значит.

Пока ведьмы и фаэ осматривали эти нововведения, к ним подошла другая группа. Это были представители церкви и они заверили Аваллаха и ведьм, что на Островах хватит места всем троим. Они считали свои священным долгом уничтожить вампиров, но им недоставало силы для этого. Аваллах согласился помочь ведьмам и священникам в их борьбе, и был заключен Гластонберийский Пакт. Три стороны заключили Каменный Завет, обязавшись не только очистить местность от этих демонов, но так же не вторгаться в земли и зоны влияния друг друга.

У этой сделки были свои предела, но это был успех. Ночные демоны обнаружили себя под ударом Владений фаэ, магии ведьм и веры жрецов одновременно. Вампиры были уничтожены и все три стороны вернулись в свои дома.

Это был последний раз, когда воины церкви объединялись с фаэ. Гластонберийский пакт закончился к 1105 году нашей эры и заставил фаэ Островов обратить внимание на людей и их окружение. Но в остальном мире, по большей части, фаэ оставались замкнуты и равнодушны.

Но через 25 лет после Гластонберийского пакта, служитель Церкви снова привлек внимание фей к людям.

Гластонберийский союз против тьмы

«Они клятвопреступники, не больше и не меньше. Они пришил к нам, эти волшебники Единого Бога, со словами о мире и смирении, просили нас помочь им в битве с вампирами. Нас не интересовали эти существа, мой лорд Аваллах не понимал почему мы должны вникать в проблемы смертных. Ночные твари мало что могут сделать любому, кто освоил Владение Дня – это людям стоит бояться их укусов.

Священники говорили о новом виде вампиров, владеющем магическими искусствами и с помощью нечестивых ритуалов высасывающих магию из земли. Они пытались напугать нас тем, что под ударом окажется Инис Витрин, сказав что новые паразиты высосут магию из самих наших стен и склонят ее своей волей. Аваллах осталвался равнодушен. Наконец, группа языческих магов, которые долгое время были нашими друзьями, уговорила его передумать. Видя их отчаянье, он смягчился и заключил завет, обязавшись помочь уничтожить вампиров в замен на обещание. Маги не будут вторгаться в земли фаэ и не будут использовать их силу для своей магии. Глупо было рассчитывать, что они сдержат свое слово.

Мы вышли из холма, чтобы выступить в битву, вместе с христианскими и языческими магами. Вампиры пали, мы вернулись домой, дорога была долгой и трудной, так как Инис Ветрин стал отдалятся от мира. Аваллах предвидел истину – вера в Единого Бога отвернула людей от фаэ и их заветов, и их вера создала мощную силу, отталкивающую наше королевство.

Волшебники церкви умерли или уехали, и пришли другие колдуны, которые не соблюдали обещаний своих предшественников. Они уничтожили своих языческих собратьев, и каждый день находили новый способ отбрасывать нас назад. Пришло время нам взять события в свои руки и расшвырять их, как гальку, впереди себя.»

- Гвинн ап Нуд, защитник Инис Витрина, выдержка из письма другу

Брат Эверард Гасконский

Брат Эверард был членом братства, называющих себя Орденом Святого Феодосия, - не то что бы это много говорило фаэ. В аббатстве в Пиренеях, брат Эверард и его сподвижники провели могущественный ритуал. Эффект был сравним с Высвобождением вышедшим из-под контроля. Их аббатство было уничтожено в мощном взрыве, который осветил ночь и заставил сотрясаться дома в милях от него. Никто из братьев не выжил, и у церкви наверняка есть свои догадки о том, что произошло.

Фаэ всех Четырех Дворов расследовали это. Они выяснили, что брат Эверард нашел заброшенный замок Двора Весны неподалеку от аббатства и принес оттуда камень, покрытый надписями. Что вызывало большее беспокойство, он сумел *перевести* надписи и вслух прочитать имя, начертанное на камне. Сделав так, он нарушил Золотой Завет, который люди этой местности заключили века назад: они обязались никогда не произносить вслух имя правителя крепости фей, или пусть на них обрушится пламя гнева. Нарушение завета не было новостью, люди делали так и прежде. Но такое хитроумие, которое понадобилось бы, чтобы перевести язык фаэ на грубое людское наречие, встряхнуло все общество фей до самого основания. Если люди могут сделать это, что еще они могут? Могут ли они осваивать Владения или создавать свои заветы с фаэ? Могут ли они вторгаться в земли фаэ и красть их детей?

Фаэ были в панике. Внезапно, Война Времен Года стала почти несущественной, сравнительно с угрозой, исходящей от людей.

Лидеры и аристократы фей со всего мира встретились, чтобы обсудить будущее, что в результате привело к самому значимому событию в истории фаэ за восемь веков прошедших с Битвы Камней.

Клятва Мира

Самые могущественные фаэ собрались и заключили Клятву Мира. Среди собравшихся были Великий Кузнец Вейланд из Двора Лета, Лорд Кроде и Леди Ниснивин из Двора Зимы, Королева Анна из Двора Осени и Гарейн Вызывающий Слезы из Двора Весны. Условия мира были обговорены за очень короткое время – но что такое время для фаэ?

Клятва Мира должна была длиться сотню лет, на протяжении которых стороны обязались соблюдать следующие условия:

- Ни один Двор не поведет армию на другой
- Ни один фаэ не убьет другого во имя Двора
- Только в благородных дуэлях фаэ могут убивать фаэ
- За нарушение Клятвы Мира любого фаэ можно убить безнаказанно
- Через один человеческий век, Клятва Мира прекратить действовать

Мудрецы фаэ замечают, что Клятва Мира на самом деле не мешала фаэ убивать друг друга по любой причине, хотя такое условие могло быть не лишним, с учетом силы собравшихся фаэ. Но вряд ли Кроде, Ниснивин или Вейланд согласились бы наложить магический запрет на убийство других фаэ. А социальные запреты буду действовать только тогда, когда местные властители поддерживают их.

Но запрет на сбор войск был магически подкреплен. Наказание за это было суровым, в чем один амбициозный подменыш Двора Осени убедился в последнее десятилетие Клятвы Мира. Он собрал маленький, но хорошо тренированный отряд фаэ Осени для того чтобы захватить крепость Зимы неподалеку от человеческого поселения Безье, но этого так и не случилось. Вместо этого человеческие крестоносцы вторглись в область, убивая фаэ вместе с людьми. Другие «проверки» этого условия Клятвы Мира всегда заканчивались катастрофически, но были несравнимы с этим. Мудрецы фаэ говорят, что поводы к резне в Безье были подготовлены человеческой политикой и фанатизмом задолго до начала похода подменыша Двора Осени, что говорит о том, что Клятва Мира заставляет фей становиться жертвами людей, а не людей убивать фей. Магия, кажется, становиться сильнее по мере того, как Клятва Мира подходит к концу.

Век Мира

Последний век принес фаэ много открытий. Они снова стали общаться с людьми, создавать новые (но менее сильные) заветы и заключать союзы с членами своего Двора, которых считали давно потерянными. Они изучали свою историю, культуру, пытались понять свое место в мире людей. Но все же, конец Клятвы Мира был на горизонте, и никто из фаэ не мог сказать, что принесет будущее.

Что касается окончания Клятвы Мира, никакой более точной даты, чем через один человеческий век не было названо. Заключившие перемирие могут точнее сказать когда это случиться, но с отношением фаэ к времени даже они могут оказаться неспособными определить, что ознаменует конец Клятвы Мира. Они, однако, уверены, что все фаэ поймут, когда это случиться.

«Это постыдно» - сказал Пес.

Спрайт принес ему и хозяину по бокалу вина и спрятался в угол, как побитая собака.

«Я был бы признателен, если бы ты не указывал мне, как вести дела в моем доме»

Хозяин был из Двора Осени, перворожденный – толстый и высокомерный. У Пса текли слюни от одного его вида.

«Ты можешь быть мне признателен. Но я все равно скажу». Пес постарался проигнорировать неодобрительный взгляд. Один из его спрайтов – змея с крыльями летучей мыши – обвился вокруг его руки и зыркнул на фаэ Осени. «Спрайты ведь могут стать перворожденными, так?»

Фаэ Осени выглядел удивленным. «Но как...»

«Я знаю», - Пес цокнул языком, как если бы поторапливал лошадь, - «Я - Лишенный Двора и подменыш – подожди, как вы, жирные ублюдки, называете нас? Молокососы? Да. Я - Лишенный Двора молокосос, а значит я не могу ничего знать о вашей магии».

«Прошу прощения?» - теперь правитель был оскорблен. Факелы в комнате стали тусклыми, а воздух наполнился осенней прохладой.

Пес заметил, что Туманы играют на кончиках пальцев его собеседника, скорее всего перворожденный был готов Высвободить какую-то магию против него. Наемник из Солнцестояния решил ненадолго это отложить. «Я прошу прощения. Я просто подчеркивал, довольно иносказательно, что я тоже получил Воспитание и почти был Принят, до злосчастной ссоры с моим наставником».

Другой спрайт Пса, бес, которого он называл Ноб, высунулся из мантии и встал около левой руки подменыша. Фаэ Осени на время оставил свою магию, но нервно взглянул на помощников Пса. «Злосчастной ссоры? Я слышал...»

«Да?» - Пес знал, что за этим последует, но хотел услышать, что ответит этот высокородный ублюдок.

«Да, что ты убил его».

Пес подался вперед в припадке гнева. «Никогда! Учитель был мне как отец, сэр, и как бы я не призирал его, я бы никогда не поднял на него руку. Я действительно ушел до Именования, но я не желал ему зла, ни тогда, ни сейчас».

Фаэ Осени вздохнул и не заметил третьего спрайта, похожего на черную крысу, который выбежал из соседней комнаты.

«Однако», - продолжил Пес, - «Когда спрайты того владения узнали, что я ушел, они устроили небольшой спектакль в знак верности ко мне, прежде, чем за мной последовать».

Фаэ Осени нервно сглотнул. «И какой же?»

Пес опустил бокал. «Покажите ему, мальчики». Он был обрадован, увидев, что несколько спрайтов хозяина встало на их сторону, когда стало понятно, что магия не его не спасет. «Кстати», - сказал Пес, истекающему кровью перворожденному, - «Мне предлагали богатства, титулы и

благосклонность за твое убийство. Твоя сестра, вот так». Фаэ мигнул, но у него больше не было губ, и он не смог ответить. «Я отказался от титулов и богатств, но не могу устоять перед искушением воспользоваться благосклонностью». Глаза перворожденного расширились и наполнились слезами. «Нет, я попросил, чтобы твои спрайты, если захотят, могли присоединиться ко мне». Он посмотрел вокруг. Все спрайты этого дома стояли вокруг бывшего хозяина с ненавистью в глазах.

Пес посмотрел на очаг. Пламя мирно горело. «Развлекайтесь, ребята». Спрайты прыгнули. Каким-то образом фаэ Осени нашел силы закрчивать.

Обращайтесь с ними хорошо, - подумал фаэ Солнцестояния, - *А то все закончиться тем, что они побегут за Псом.*

Глава Вторая. Происхождения и Дворы

On burning morning often there

He saw the King of FairyLand

Haunting round him with his band

With dim crying and blowing sounds

Amid the baying of the hounds.

- “Sir Orfeo”

Хотя феи кажутся чуждыми человеческому восприятию, и у них и у людей есть два способа определить кто и что они – родословная и подданство. Для фей их отражают Двор и Происхождение.

Хотя фаэ способны размножаться и давать жизнь новым поколениям, многие из них (особенно инанимэ) лишены отцов и матерей, в человеческом понимании этого слова. Хотя семейное наследие крайнем важно для многих перворожденных и подменышей, они чаще определяют себя по тому, как они были созданы, что отражает Происхождение. Обычно, фаэ имеющие родителей, считают Происхождение определяющим элементом своего наследия. У фаэ может быть одно из трех Происхождений: перворожденный, подменыш или инанимэ.

Все фаэ, независимо от Происхождения, когда-нибудь должны быть Приняты ко Двору или отказаться от этой почитаемой церемонии и стать одним из самых низких существ в обществе фей – фаэ Солнцестояния. Если же фаэ избрал долгую дорогу к Принятию, он должен обратиться к одному из Четырех Дворов. Когда-то Дворы решили, что любой Воспитанник, независимо от Происхождения, может присягнуть на верность любому Двору, к которому лежит его сердце.

Потом первая кровь пролилась в Войне Времен Года, и теперь мало кто из фаэ решается присягнуть не тому Двору, который его взрастил. Однако только Двор Зимы достаточно честен, чтобы признать, что они запрещают своим Воспитанникам выбирать Двор. А в редких случаях Воспитаннику действительно дается выбор, что говорит либо о крайне милосердном правителе (обычно из числа Покровителей), либо о сложных манипуляциях молодым фаэ.

Следующая глава раскрывает все эти понятия, и показывает, что значит быть того или иного Происхождения, принадлежать к одному из Четырех Дворов или быть фаэ Солнцестояния.

Спрайты и Происхождение

Хотя спрайты описаны в Главе Третьей и Главе Пятой, им уделяется не больше внимание, чем меньшим духам без доступа к магии Владений. Однако спрайт может стать истинным фаэ, если его хозяин дарует ему свободу и использует заклинание Воспитание. Из-за двойственной природы подменышей, только инанимэ и перворожденные могут совершить это действие.

Происхождение

Происхождение без сомнения является одной из основ при изучении общества фей. Случались сражения за права и статус того или иного Происхождения; и много лет общество фаэ разделялось на разные Происхождения, а не на Дворы. Происхождение фаэ – одна из важнейших составляющих его личности. В конце концов, Двор можно сменить (как бы необычно это ни было). Однако, как человек не выбирает своих родителей, так и фаэ не может изменить своей Происхождение.

В давние времена, фаэ предпочитали иметь дело с теми, кто бы их Происхождения, но со временем дела Дворов стали куда важнее. После Принятия фаэ связывают вместе не только обстоятельства их появления – у них есть обязательства перед Двором. В конце концов, Война Времен Года велась не между Происхождениями, а между Дворами. Но иногда Происхождение может стать почвой для объединения фаэ разных Дворов в условиях крайней необходимости. На самом деле, из-за того, что Происхождение не выбирают, в отличие (теоретически) от Двора, случается что друзья, Воспитывавшиеся вместе, оказываются во враждебных Дворах, и должны искать поддержки в своем общем Происхождении, чтобы преодолеть свои различия в Войне Времен Года.

Следующий раздел содержит подробное описание Происхождений. Каждое из них устроено следующим образом:

Название: название Происхождения.

Цитата: цитата, показательная для этого Присхождения.

Обзор: краткое описание Происхождения.

Облик: описание того, как представители этого Происхождения принимают

человеческую форму и как могут выглядеть в фейском облике (на что так же влияет и Двор, см. далее).

Врожденный Дар: преимущества, общие для всех фаэ этого Происхождения

Недостаток: слабость, общая для всех фаэ этого Происхождения.

Начальные Туманы: значение Туманов у начинающего персонажа этого Происхождения. См. Главу Три для более подробного описания Туманов.

Начальное Плетение: значение Плетения у начинающего персонажа этого Происхождения. См. Главу Три для более подробного описание Плетения.

Начальные Владения: С самого рождения у фаэ есть доля власти над Четырьмя Владениями. Это число отражает, сколько пунктов фаэ может потратить на Владения во время создания персонажа.

Подменыш

Младенцем меня украли у родителей, и с каждым следующим днем я все больше и больше рад этому.

Подменыши могут появляться разными способами, но самый частый – кража человеческих детей и подмена их перворожденными младенцами. Перворожденный вырастает среди людей и начинает понемногу терять часть своей природы, приобретая человеческую душу (разумеется, если ребенка не крестили). Люди, вырастающие в землях фей, в свою очередь, начинают терять свою человеческую природу, и, хотя они сохраняют свои души, они становятся связаны с землями фей и их магической энергей. Иногда подменыши происходят от союза между перворожденным и человеком, чем в последнее время пользуются все Дворы, чтобы увеличить свою численность перед возобновлением Войны Времен Года. Ходят слухи что у Дворов Лета и Зимы есть так называемые «стойла» с людьми, которые занимаются только произведением новых подменышей. Хотя сами подменыши не бесплодны, они не способны дать жизнь новым фаэ. Ребенок двух подменышей или подменыша и человека часто несет «прикосновение фей», что выражается в странном цвете глаз или каких-то других нечеловеческих чертах, но у этого ребенка не будет магии и истинной связи с Туманами.

Похищенные дети и брошенные перворожденные не единственный источник появления подменышей. Феи зачаровывают и подчиняют людей, и эти рабы иногда служат своим хозяевам так долго, что теряют свою человечность и становятся подменышами. Хозяева таких слуг обычно просят свой Двор Воспитать и Принять столь выдающихся личностей.

В отличие от перворожденных, которые часто Воспитываются похожим образом, подменыши обучаются по разному, в зависимости от того, где выросли и как много знают о своем истинном наследии. Подменыш, выросший среди фей, не всегда живет лучше. Традиционно настроенные семьи перворожденных часто обращаются с подменышами как с побочными детьми и бастардами, в лучшем случае более ценными слугами, чем спрайты. Подменыши, выросшие в таких условиях, часто убегают и заканчивают, как фаэ Солнцестояния, или живут, скрываясь в человеческих поселениях. Хотя традиционные взгляды и отличаются при разных дворах, их приверженцы редко считают подменышей себе подобными, даже если признают их существование. Более либеральные фаэ растят подменышей, как если бы они были их перворожденными детьми, и Воспитывают их также, как и их чистокровных братьев. В дополнение к обычному Воспитанию их так же учат человеческой истории и культуре смертные слуги фей, чтобы они могли стать умелыми шпионами и дипломатами в человеческом мире.

Подменышам, растущим среди людей, нужно учится и быть феей, и быть человеком. Люди, не понимающие, что имеют дело с подменышем, обращаются с ними так, как обращались бы с человеком. И брошенного перворожденного, и потомка феи и человека, первое столкновение со своими силами обычно крайне пугает. Первый раз они обращаются к Владениям через Высвобождение – почти всегда с травматическими последствиями. Некоторые умудряются контролировать магию с помощью своей воли, но даже это обычно изолирует подменыша от людей.

Некоторые люди могут отнести подменыша в церковь и окрестить, чтобы сделать его частью человеческого общества и веры. Из-за того что у них есть человеческая душа, подменыши

переживают крещение – но навсегда теряют свою истинную природу, становясь полностью людьми. Подменыши, избежавшие этой ужасной судьбы, рано или поздно узнают о своей природе и покидают родной дом, либо со встретившимися им феями, либо одни в поисках «настоящей» семьи.

Тысячелетия подменышам запрещали занимать определенные посты в обществе фей; со временем этот запрет был снят, из-за переворота Тандура во время Битвы Льда. Хотя не все инанимэ и перворожденные это признают, подменышам позволили править другими фаэ (хотя в таких владениях часто возникают трения между Происхождениями). Хотя крепости и дворы управляемые подменышами встречаются реже, чем находящиеся под властью инанимэ или перворожденных, у подменышей есть те же права на лидерство. Феи используют подменышей тогда, когда не хотят демонстрировать вмешательство фаэ, или если нужно внедрить агентов в человеческий орган власти. Действительно, их возможность понимать человеческий этикет и культуру несравненна; поэтому некоторые считают, что будущее в руках подменышей, а не перворожденных и инанимэ.

Облик: истинной формой подменша, пока он не получит свою первую Черту, является его человеческое тело. Даже после того, как у него появляется фейский облик, подменыш может менять его на человеческий по своей воле. Чтобы сменить человеческую форму на форму фаэ нужен бросок Туманов (сложность 6), чтобы сменить облик обратно нужен бросок Плетения (сложность 6). Смена формы в любом случае занимает целый раунд, а одежда и вещи не меняют размер и вид (и если в фейском облике подменыш значительно больше, чем в человеческом, ему лучше носить одежду большего размера).

Подменыши никогда не становятся настолько странными или похожими на животных, как перворожденные и инанимэ, хотя их фейская природа становиться сильнее с появлением новых Черт. Подменыш, как бы стар он ни был и какой бы сильной не была его магия, останется частично человеком. Подменыши сохраняют очертания человеческого тела, и хотя их глаза, волосы и кожа могут выдавать их наследие, это скорее будет из-за необычного цвета, а не очевидно сверхъестественных черт, как в случае с инанимэ и перворожденными. Это не значит, что подменыш не может получить Больших Черт и выглядеть так же странно, как остальные фаэ. Просто эти Черты будут скорее всего принимать форму того, что понятно и привычно людям – нимба или огромных мускулов, например.

Право рождения: из-за их тесной связи с миром смертных, ужасные эффекты Эхо меньше действуют на подменышей. Эхо, влияющее на подменыша, считается на один уровень ниже, чем показал бросок.

Слабость: в той же степени, в которой связи с миром смертных защищают подменышей, их отдаленность от мира фей влияет на их власть над Владениями. Подменыши получают на один пункт меньше во Владениях, чем инанимэ и перворожденные во время создания персонажа, и неспособны создавать фаэ из спрайтов с помощью Владений. Так же в человеческом облике подменыши не способны к Высвобождению; они ограничены теми заклинаниями, которые им известны.

Начальные Туманы: 2

Начальное Плетение: 4

Начальные Владения: 2

Перворожденные

Мы – истинные дети Туманов, наследники Творения. Если человек создан по подобию Бога, то мы – сам Бог.

Перворожденные утверждают, что они правили – и даже создали – весь мир, и только они могут определять законы и запреты в землях фей. С этими притязаниями в последнее время многие не согласны, потому что почти нет фактов, подтверждающих эти права. Тем не менее, перворожденные несомненно самые сильный феи, из-за их тесной связи с магической энергией, заключенной во Владениях. Другие Происхождения называют их «истинными фаэ», даже если не признают притязаний перворожденных на власть и превосходство.

Если в начале перворожденные сотворили себя из чистых Туманов, ни один новый перворожденный не появлялся так на памяти живущих. Новые перворожденные это дети других перворожденных, либо спрайты, на которых перворожденный или инанимэ воздействовали заклинанием Воспитание. Традиционалисты утверждают, что люди украли акт зачатия у фаэ на заре времен и исказили похотью это чистое действие, тогда как более либеральные фаэ не особенно заботятся о происхождении этого способа размножения и практикуют его так часто, как могут, не обвиняя никого в нечестивости.

Иерархия перворожденных строга, особенно по сравнению с немногочисленными социальными структурами в других Происхождениях. Даже самый свободомыслящий перворожденный строго следит за вопросами, касающимися его родословной и социального статуса, и одним из главных правил в семьях перворожденных является беспрекословное подчинение родителям и старшим. Тех, кто преступает это правило, обычно осуждают, как непокорных и непочтительных, не имеющих шанс стать истинными служителями Двора. Этим фаэ приходиться очень долго ждать, прежде чем они будут успешно Приняты. Многие перворожденные учатся выносить бремя хорошего поведения и защищают честь своей семьи даже ценой жизни, но некоторые рано бросают все и становятся фаэ Солнцестояния. Воспитание больше части перворожденных состоит в изучении Владений и магического знания, военного дела и политики, основ правления и законов фаэ, а также тайн человечества для общей картины мира. В наиболее либеральных семьях детей обучают наставники всех трех Происхождений, но традиционалисты не допускают этого, чтобы защитить детей от нездорового мировоззрения, этики и морали.

Изменения произошедшие с людьми, которые открылись феям в Мрачные Годы стали настоящим шоком для перворожденных. Люди стали более независимы и куда более могущественны, чем когда либо прежде. Даже их численность увеличилась так, что трудно себе представить; небольшая экспедиция перворожденных отправилась в мир людей сразу после заключения Клятвы Мира и так и не вернулась. Кто-то говорил, что они подхватили огонь и сгорели, кто-то – что расплавились, как воск. В любом случае их не стало. Перворожденные в тайне содрогаются при мысли о том, что если люди научаться управлять своей основанной на вере силой, то поставят под угрозу само существование народа фаэ. В своем страхе, они с завистью смотрят на подменышей, которые могут посещать места обитания людей (которых так много в мире) без страха.

Несмотря ни на что, перворожденные не могут не восхищаться человеческим талантом в архитектуре и искусстве. Когда перворожденные покидают свои крепости без конкретной цели, они направляются в те места, где пейзаж украшают впечатляющие архитектурные объекты. К

сожалению, перворожденным не легко находиться среди смертных, ведь они наиболее чувствительны к Эхо.

Облик: Облик перворожденного является воплощением ужаса или краосты. Они могут выглядеть, как существа из самых темных, самых безумных кошмаров, или как прекрасные сияющие ангелы. Перворожденные сохраняют гуманоидный облик (обычно, хотя более странные существа из земель фей, такие как драконы и другие чудовища технически считаются перворожденными), их волшебное наследие очевидно тому, кто знает, куда смотреть. У перворожденных могут быть странной формы глаза и уши, необычного цвета кожа, удлиненные зубы или черты лица, и даже более странные отличительные черты, вроде хвоста. Перворожденные сильнее затронутые Туманами меняются еще больше, отращивая когти, рога, клыки, покрытую наростами или броней кожу, увеличиваясь и уменьшаясь за пределы человеческого тела. Некоторые из них так красивы, что взгляд на них сводит людей с ума, а некоторые могут заставить человека плакать, сказав пару слов. Иногда Туманы взаимодействуют с миром по другому, человеческие легенды рассказывают о прекрасных девах, с чьих волос сыпется золото... и ужасных ведьмах, которые выплевывают жаб, когда говорят.

У перворожденных нет человеческого облика, они могут лишь скрывать свою внешность с помощью Владений или позволять Туманам окружить себя. Прежде, чем принять человеческий облик, перворожденные часто похищают человека, чтобы сделать свою форму похожей на него. Перворожденные считают это серьезной защитой от раскрытия, но тем сильнее это воздействует на близких жертвы, которые внезапно обнаруживают сильно изменившегося человека.

Право рождения: из-за их тесной связи с силами Владений, перворожденным куда легче удается Высвобождение. Игроки должны кидать всего 3 кубика, а не 5 (больше о Высвобождении в главе 4)

Слабость: сильная связь с землями фей, делает перворожденных крайне уязвимыми для Эхо в человеческом мире. Все Эхо, с которыми сталкивается перворожденный, считаются на один пункт выше.

Начальные Туманы: 4

Начальное Плетение: 2

Начальные Владения: 3

Инанимэ

Сегодняшняя рябь на воде – завтрашний шторм.

В отличие от распространенного представления, инанимэ - не духи элементов, а фаэ принявшие форму природных явлений. Инанимэ разделяют себя на пять широких категорий: воду, землю, воздух, огонь и дерево. Внутри эти категорий существует бесконечное количество конкретных типов. Воздух включает в себя ветер, молнию и дым. Земля – среди прочего песок, камень и грязь. Инанимэ дерева, наверное, самые разнообразные; любое растение может потенциально дать жизнь инанимэ. У воды и огня меньше вариантов, но инанимэ утверждают, что разница между феей соленой воды и озерной воды значительна. Все инанимэ несут в себе сильный отпечаток своего элемента. Инанимэ камня часто глупые и медленные, зато обладают потрясающей выносливостью и силой. Так же, инанимэ молнии будет действовать с сокрушительной энергией, как только на что-то решиться. Каждый аспект элемента имеет свои хорошие и внушающие ужас стороны, и инанимэ наследует их все.

Инанимэ размножаются двумя способами, один из которых является тайной для большинства. Обычно, инанимэ просто спонтанно появляются. Это чаще всего случается когда приходят в движение силы природы, во время землетрясений, ураганов и лесных пожаров, особенно в местах, наполненных магией. Большая часть фей не знает, что инанимэ появляются и другим путем.

Другой способ размножения является великим позором и тайной инанимэ, так как они верят, что это большая слабость. Если два инанимэ одного аспекта спят друг с другом, это может привести к короткой беременности (длящейся несколько дней) и рождению нового инанимэ. Если инанимэ раскроет, что у него были родители, другие представители этого Происхождения будут стыдиться его. Многие рожденные инанимэ стали фаэ Солнцестояния из-за обиды.

Одним из первых действий инанимэ после появления (или рождения) является формирование человеческого тела. Человеческая форма обычно вдохновлена первыми людьми, которых видит инанимэ, или просто идеей о том, как должны выглядеть люди. Человеческая форма инанимэ выглядит одинаково каждый раз, когда он в нее переходит, и это вызывает вопросы многих фаэ. Однако это постоянство помогает непостоянным инанимэ использовать Плетение (а следовательно заклинания). Инанимэ без единой человеческой формы остается на милости Туманов, неспособный управлять своей силой, а возможно и запоминать события от одного мгновения к другому. Но даже в человеческом облике, какие-то аспекты элемента инанимэ просвечивают (подробнее в Облике).

Во время Воспитания инанимэ узнает о своем наследии и обычаях Двора, которому будет служить. Молодые инанимэ тратят это время на то, чтобы потворствовать непостоянным побуждениям и искать себе место в мире. Старейшины этого Происхождения оправдывают такое поведение утверждая, что как только молодые феи поймут, чего хотят и кем являются, они будут служить Двору не отвлекаясь из-за своего импульсивного характера.

Инанимэ, как и подменышам, пришлось бороться за свое право править фаэ и руководить дворами, но этот спор произошел так давно, что многие инанимэ вообще не знают, что он был. В землях, управляемых инанимэ, обычно не много зданий (если там не живет также много перворожденных или подменышей), а их спрайты обычно принимают форму элементаля, а не животного или гуманоида. Инанимэ обычно не держат слуг из людей; они понимают, что людей

нужно кормить, одевать и где-то селить, тогда как инанимэ может просто распасться на элементы и поглотить окружающую его материю, если ему нужно пополнить запасы энергии.

Это не значит, что инанимэ не цивилизованны. Инанимэ ветра может воплощать песню и музыку, очень цивилизованные концепции, точно так же как ветер над лугом или штормовые порывы. Инанимэ земли может появиться из камней, использованных для строительства собора, а огненный – из костра в военном лагере. Инанимэ понимают концепцию общества и участвуют во всех событияъ – включая Войну – с большой охотой.

Инанимэ не привязаны к конкретному месту и предмету, из которого они появились. Их врожденная способность изменять свой облик делает их отличными шпионами и гонцами. Это особенно верно для инанимэ одного аспекта, которые хорошо понимают друг друга и могут вникнуть в нужды друг друга, несмотря на разные Дворы. Хотя инанимэ не так хорошо понимают людей и их обычаи, как подменыши, они куда лучше управляются со смертными, чем перворожденные. Во многом это просиходит из-за того, что они, как и люди, существа физического мира, тогда как перворожденные – воплощенная магия.

Облик: облик инанимэ в большей степени зависит от его Происхождения, чем от Двора (в отличие от других фаэ). Инанимэ несет в себе печать элемента из которого появился. Водный инанимэ может, в своем фейском облике, выглядеть состоящим из морской воды, или просто иметь кожу цвета океана и волосы, напоминающие морскую пену. В зависимости от Двора его прикосновение может напоминать леденящие северные воды (Зима), чувственное тепло Средиземного Море (Весна) или даже кипящий горячий источник (Лета). Огненный инанимэ не обязательно будет похож на столп огня, но точно будет теплым на ощупь и, возможно, будет сиять мерцающим светом (хотя у него будет достаточно контроля над своей формой, чтобы не дать себе воспламенять все, к чему он прикасается).

Инанимэ в человеческом облике почти не отличимы от нормальных людей, хотя все они существа природного мира, а не создания из плоти и крови. В человеческой форме водный инанимэ будет грациозным и гибким, но все же будет похож на человека. Но внешность обманчива – если ему нанести рану, вместо крови потечет морская вода. Точно также огненный инанимэ дейтсвовать быстро, вести себя дерзко – и иногда выдыхать облака едкого пара.

Право рождения: у инанимэ очень сильные способности к изменению формы. Когда фаэ находиться рядом со своим элементом (в широком смысле, инанимэ молнии может делать это везде, где есть воздух), он может разбить и восстановить свое тело обратно в человеческом или фейском облике. Это восстановление занимает 8 часов, но залечивает все типы ран (даже непоглощаемых), которые были нанесены предыдущему телу. Игрок кидает Плетение (сложность 6), чтобы совершить это восстановление: если бросок провален, инанимэ оказывается запертым в предыдущей форме на 8 часов. Он роняет все, что было надето на предыдущем теле, так что инанимэ лучше позаботится о предметах, которые он хочет сохранить до смены формы.

Инанимэ начинает игру с одной Большей Чертой, доступной только в фейском облике, в дополнение ко всем Меньшим Чертам.

Слабость: Эхо влияют на инанимэ не так сильно, как на перворожденных, однако они набирают новые Эхо легче. Инанимэ начинают играть с одним дополнительным Эхо. Если элементальная природа инанимэ будет раскрыта в течение игры (например, если инанимэ земли будет ранен и

из раны потечет грязь на глазах у смертных свидетелей), игрок делает бросок Эхо как обычно (см. Главу 3).

Начальные Туманы: 3

Начальное Плетение: 3

Начальные Владения: 3

Разделенное общество

Весна, Лето, Осень и Зима. Четыре Двора это основы, главные факторы в обществе фей. Связанный со всеми аспектами в жизни фаэ, выбор Двора может быть болезненным путем духовного поиска и личных откровений или неизменной кристально-ясной целью, которой нужно достичь любой ценой.

Во-первых у каждого Двора есть общая идеология, и фаэ разделяющий ее преуспеет, если этот Двор выиграет Войну Времен Года. На более глубоком уровне, выбор Двора влияет на способности фаэ контролировать и использовать магию (его Владения) и бесконечное количество социальных ситуаций и проблем.

Легенды фей говорят, что когда-то Четыре Двора находились в равновесии, либо во время сезонного правления (как говорят Покровители), либо из-за четкого географического разделения сфер влияния. Но больше это не так. Война Времен Года кипела с незапамятных времен. В хаосе и потрясениях последних дней, когда Клятва Мира приходит к концу, вступление в ряды воинов Двора – крайне важное решение.

Весна

В новую эпоху одновременно веры и неопределенности, Двор Весны пытается понять и изучить разрыв, произошедший между фаэ и людьми. В Войне Сезонов они опытные бойцы, готовые сражаться за победу; а в мире смертных они хотят снова стать необходимыми людям, снова внушить им уважение и страх.

Фаэ изменений и противоречий, дети Весны пытаются изменить все и вся в свою пользу, пока человечество совсем не забыло их или не отвергло навеки. Если это случиться, Война Времен Года и все усилия уже не будут ничего значить.

Лето

Состоящий в основном из перворожденных и инанимэ, Двор Лета – бастион традиционно настроенных и уверенных в себе фаэ. У членов этого Двора странные взгляды на людей; и не желая осознавать, что мир смертных и его обитатели полностью изменились за прошедшие века, это высокомерные феи отказываются меняться вместе с ним.

Для фаэ Лета незнание закона не освобождает от ответственности. Человечество забыло многие из своих заветов, но это не значит, что наказание следует смягчить.

Осень

Фаэ Двора Осени привыкли скрывать свою истинную сущность от людей, управляя и манипулируя ими под маской тайных доброжелателей. Фаэ Осени, как и дети Весны понимают, что смертные понемногу заменяют фаэ в своих жизнях на молитвы Богу. Многие пытаются изучить новое состояние человечества и восстанавливают свою власть, как тайные владыки, тогда как другие хотят использовать людей и старые заветы, как оружие в Войне Времен Года.

Смертные, со всеми их слабостями и недостатками, полезны из-за заветов, которые с ними можно заключить – что приносит защиту от Эхо и союзников в назревающем конфликте. Фаэ Двора Осени хорошо понимают это.

Зима

Чудовища из человеческих легенд, существа, таящиеся в ночи – дети Зимы живут, чтобы внушать людям ужас. Несколько пренебрегающий Войной Времен Года, этот Двор потерял большую часть желания победить других, считая их не стоящими внимания.

Феи Зимы кажется неспособны сочувствовать людям и не имеют ни желания, ни возможности понимать смертных и их обычаи. Подменыши (и гуманисты) редко встречаются при этом Дворе.

Солнцестояние

Лишенные двора и разобщенные, неПринятые – нейтральная сторона в Войне Времен Года. Хотя многие их не замечают, относятся пренебрежительно и просто презирают, фаэ Солнцестояния могут быть умелыми и крайне полезными наемниками и посланниками, из-за их незаинтересованной позиции в конфликте в целом.

Фаэ Солнцестояния может быть как преимуществом клятвенного круга, так и большой обузой, в зависимости от мнения окружающих фей – и его собственных способностей. Многие из фаэ Солнцестояния вообще игнорируют общество фей и обитают на границах их владений, другие пробиваются в жизни, как могут, продавая свои клинки и служа гонцами великии и могущественныи Дворам.

Подробнее о Дворах

Описание Дворов в это разделе организованны так:

Время Года: Время года, в честь которого назван Двор

Обзор: быстрое перечисление Происхождений, взглядов и целей Двора

Принятие: способы, которыми фаэ могут Принять ко Двору.

Облик: Какой облик является распространенным среди членов этого Двора, не зависимо от Происхождения.

Заветы: виды заветов, которые поддерживает Двор

Крепости: цитадели Двора в человеческом мире

Лидеры: фаэ, которые руководят Двором в последние годы

Эхо: Эхо, обычные для членов этого Двора

Избранное Владение: в какой форме магии специализируются фаэ этого Двора

Двор Весны

Рассвет пронзил скорлупку дня и жизни начало дал

Ужасных лап зимы холодной захват разжал

Пусть талый снег мешает росту Природы сил

Но с красотой раскрывшихся цветов

Не станет мощи, чтобы шторм ее смирил.

Обзор: Весна сезон рождения – цветения и роста. Это так же время непредсказуемой погоды, штормов и бурь, и непримиримых перемен.

Фаэ Весны приветствуют перемены во всем, что является величайшей силой и слабостью этого Двора. Перемены не всегда ведут к росту и не всегда ведут к процветанию. Возврат к Войне Времен Года после века перемирия это значительное изменение, и многие из Двора Весны готовы действовать. Другие фаэ, видящие в великом конфликте лишь тщетные усилия, предлагают радикально поменять тактику и хотят сконцентрироваться на усилиях в мире смертных, чтобы заставить их снова нуждаться в феях.

Этих фаэ считают основными защитниками человечества, но это, несомненно, вынужденный альтруизм. Фаэ Весны считают, что должны восстановить связи между двумя народами, пока фаэ не стерлись из умов людей окончательно. Соответственно, их заветы обычно включают защиту и помощь людям, хотя они так же требуют от смертных столь же значимых усилий.

Горячий нрав, противоречивые интересы и неспособность концентрировать усилия отличают фаэ Весны – что не удивительно, учитывая что Двор включает в себя равное количество фаэ всех трех Происхождений. Несомненно могущественный, с растущей силой, ожидаемой от их времени года, Двор Весны всегда разрывается между тысячью разных подходов и мнений своих членов.

К подменышам относятся хорошо, хотя у некоторых фаэ присутствует определенная нетерпимость. Со временем подменыши Двора Весны увеличил свою численность, так, что сравнялись с перворожденными и инанимэ и все продолжают прибывать. Большая часть перворожденных Весны предпочитает появление подменыша через любовь и страсть краже окруженного любовью ребенка из человеческой семьи. Но дети, с которыми обращаются жестоко, часто присоединяются ко Двору, спасенные от своей старой жизни. Фаэ Весны, хотя и не добрые в человеческом понимании этого слова, обычно сочувствуют угнетенным и беспомощным смертным, особенно детям. Такие несчастливые люди часто являются хорошей почвой для заветов и союзов.

Тактика Двора Весны, как следовало ожидать, противоречива. Хотя большинство представителей Двора – Гуманисты, не редко встречаются Агрессоры и Константинианцы. Что еще больше усложняет дело, многие Гуманисты с радостью обратят свои усилия на победу в Войне Времен Года, а Агрессоры призывают к обсуждению человеческих земель в перерывах между разговорами о сражениях с другими Дворами.

Сейчас Двор похож на разворошенный муравейник. Дипломаты и послы отправляются к правителям в землях Весны и враждебных Дворов. В других областях замечают отряды солдат, которые, хоть и являются бледной тенью великих армий Битвы Камней, все же обладают выдающимися умениями и убежденностью.

Что интересно, Покровители так же испытывают большой приток фаэ Весны. Из них многих обычно можно найти в скрытых анклавах Искателей или среди отважного и блистательного Авангарда.

Принятие: Фаэ Принимаемые в Двор Весны обычно вырабатывают очень тесные и недолговечные связи со своими мастерами. Переменчивые сердца фаэ Весны тяжело предсказать, но все повторяющимся мотивом является переход от терпеливого и проводимого с любовью Принятия юного фаэ, с последующим нарастанием трений, к пламенным ссорам между фаэ и его мастером, когда деятельная философия и цели Двора уже усвоены. Несогласие, споры и даже страстное отвращение к наставнику является общим местом, когда бывший ученик начинает делать себе имя в изменчивой структуре местных земель и Двора в целом.

Сам ритуал Принятия это всегда вариант церемонии, которою Двор соблюдает уже несколько поколений. Очищение и Признание могут иметь разные формы, и обычно повторяют ритуалы, которые проходил мастер, во время его Принятия. Правители стараются задать ученику как можно более легкие цели – Принятие в Двор Весны приносит удовольствие и наслаждение, а не является мучительно-долгим процессом, занимающим месяцы и месяцы работы.

Именование крайне важно для любого ритуала Принятия, и Двор Весны не является исключением. Эти несколько коротких часов, всегда до, во время и после восхода солнца, проводятся в чудовищных физических усилиях, эмоциональной медитации и сильном Высвобождении – именно в таком порядке. Эти три проверки, известные среди мастеров Двора Весны как Испытания, являются самым важным ритуалом Двора. Мастер рассказывает собравшимся местным феям, о том, как ученик справился с Испытаниями, и многие формируют мнение о новом Принятом фаэ основываясь лишь на этом. Если фаэ показал выдающиеся качества во время Первого Испытания, но не проявил воображения и способностей во время Третьего, о нем будут судить соответственно и давать ему задания во время Признания согласно показанным навыкам.

С первого взгляда это может показаться нечестным, но Двор Весны дает фаэ много возможностей развиться и получить позиции и власть – просто благодаря постоянно изменяющейся природе его представителей.

Заветы: Заветы Двора Весны обычно направлены на помощь людям за ответные услуги (и просто уединение) - от огромного великана, который бдительно присматривает за маленькой деревушкой до веселого маленького существа, которое очищает дом человеческой семьи от пыли. Завет может заключаться в защите многих поколений одной семьи или одного любимого ребенка. Другой завет может включать немедленное исцеление одного человека и дальнейшее поддержание его здоровья.

В замен фаэ Весны требуют благодарного сотрудничества от своих союзников-людей. На самом деле фаэ Весны наиболее жестоки в наказании клятвопреступников, в зависимости от завета, который они нарушили. Молодой честный фермер, которого обманом заставили нарушить завет, заслуживает лишь жалости, тогда как расчетливый оккультист, желающий получить еще большие

преимущества, может обнаружить, что вся его жизнь превратилась в череду страданий, обычно принимающих форму ментальной и эмоциональной пытки. У человека по своей воле нарушившего завет будет много времени, чтобы раскаяться в своем поступке, после того, как он обнаружит, что все, кого он знал, без причины презирают его, что он никогда не сможет нормально заснуть или что он потерял возможность понимать любой человеческий язык.

Крепости: В Западной Европе много дворов фаэ Весны, одним из самых могущественным являются разрозненные владения Соглашения Волшебного Колодца (расположенные в Британии, Франции и Германии). Двор Яблока Сверчка – другой пример могущественного двора детей Весны с особенно сильными связями с окрестными людьми.

Во многих таких дворах царит дух взаимных обязательств и разделяемой награды как для фаэ, так и для смертных, живущих неподалеку, хотя часто фаэ предпочитают не показываться им на глаза.

Лидеры: Белая Леди, славная владычица Соглашения Волшебного Колодца, древнее и милосердное существо, с поражающим упорством работающая над улучшением (и укреплением) связей между фаэ и людьми.

Следуя другим идеалам и представляя несгибаемых Агрессоров, Капитан Зигфрид Хейн из Зеленых Клинков является полной противоположностью Белой Леди, направляя свои усилия (в основном военные) на мир фаэ. Его Потерянный Легион готовится к решительным атакам на Двор Зимы сразу после того, как Клятва Мира наконец завершит свое существование (так как его Потерянный Легион был сформирован до Клятвы Мира, на него не распространяется магический запрет). Когда-то, Хейн сражался вместе с Каферой, последним истинным генералом Зеленых Клинков, и он отчаянно ищет способ вернуть свое подразделение к прежней силе.

Облик: фаэ Двора Весны известны своим непримечталельным, иногда даже безобразным обликом, который скрывает бури, кипящие в их сердцах. Часто встречаются глубокие сияющие глаза обычных для людей оттенков, а так же длинные блестящие волосы земных цветов. Если долго смотреть в глаза фаэ Весны, можно заметить слабые темные вихри цвета, движущиеся в радужке, похожие на клубящиеся штормовые облака. Многие напоминают обликом эльфов, с завитыми или острыми ушами без мочек и очень белыми зубами. Некоторые фаэ Весны более чудовищны на вид: волосатые мускулистые тела, рога, кожа в струпьях, раздутые руки и ноги могут показывать дикую природу или скрывать доброту Гуманиста.

Эхо: Эхо воздействующие на фаэ Весны обычно соотносятся с фольклором Западной Европы – от детских песенок до размахивания факелом. Во многих случаях, даже такие простые вещи как приказ фаэ уйти, воздействуют на особенно слабовольных (и неудачливых) фаэ, как личные Эхо.

Крика, визга, плача, а иногда даже просто вида человеческой крови может быть достаточго, чтобы повлиять на фаэ. Религиозные молитвы и священные символы оказывают меньшее влияние на фаэ этого Двора, чем других.

Избранное Владение: Рассвет

Двор Лета

Пик щедрости Природы наступает в полуденном тепле

Вершина колеса времен, где нет спасенья мгле,

Покой приходит к человеку и зверям,

И ленный лета день свою расставил сеть

Лишая слабых воли, хитрым давая преуспеть.

Обзор: Сконцентрированный на традиционных ролях фаэ, Двор Лета населен живыми отражениями уходящей мощи народа фей. Основа этого Двора – воплощение неизменной стабильности; и в почитании традиций и истории двор Лета находит свою уникальную силу.

Остальные Дворы могут пытаться измениться, чтобы лучше подходить смертным – это их право. Величественные фаэ Лета в курсе этих перемен, но осознанно решили сопротивляться им. Люди забыли старые обычаи. Фаэ Лета – нет. Для этих сторонников традиций ясно, что пора напомнить людям, каким все было раньше: восстановить их исчезающие связи, напомнить им о забытых обрядах и показать им их место.

Конечно, фаэ Лета не собираются вторгаться в мир людей в больших количествах. Даже с их отчужденным взглядом на человечество понятно, что такой курс действий будет в лучшем случае ошибкой, а в худшем – катастрофой. Вместо этого они хотят восстановить свои связи со смертными и усилить оставшиеся. Связанных заветом людей ценят и вознаграждают, пока они действуют согласно своему месту в мире, тогда как нарушающих слово наказывают быстро и решительно со всей строгостью, подразумеваемой заветом. Для фаэ Лета люди интересные, хитрые и умные животные, но все же животные. Многие при Дворе считают, что пора снова тренировать этих животных.

В последние дни Клятвы Мира, феи Лета готовятся к возобновлению Войны с радостными сердцами и наточенными клинками. Война Времен Года это *их* война, и несмотря на неудачу в Битве Камней, фаэ Лета всегда верили, что они смогут одержать полную победу. Редко можно встретить двор фаэ Лета, в котором не были бы заметны традиционные (и крайне чванливые) всплески военных настроений. Это могут быть военные стяги, висящие на стропилах в тронном зале, или сеть подземных туннелей, где флейты, трубы и арфы играют военные марши, в любом случае фаэ Лета ценят войну и страстно проповедуют Стремление Агрессоров. Хранителей Мира почти нет, а те, что есть обычно лишь хотят выиграть больше времени для себя и своих крепостей, чтобы подготовить силы перед вступлением в схватку.

Это не значит что фаэ Лета – кровожадные дикари. В большинстве случаев это совсем нет так. При дворах фей, они обычно умны и изысканы, и хотя часто они высокомерны, им прощается этот недостаток. Но смертные не разделяют тех же взглядов. Для людей, фаэ Лета это величественные существа из легенд, которые могут вызывать слезы радости или страха у смертных.

Подменышей не много, сравнительно с перворожденными и инанимэ, что следует из странного отношения Двора Лета к людям. Даже немногочисленные фаэ этого Происхождения, обычно похищенные из смертных семей, а не рожденные от перворожденного и человека, следуют почти рыцарскому кодексу чести и самоуважения.

Двор яростно ненавидит Покровителей из уверенности фаэ Лета в своей победе в Войне Времен Года. Фаэ Солнцестояния тоже подвергаются осмеянию – по крайней мере на публике. За закрытыми дверями фаэ Лета нанимают нейтральных фае так же часто, как представители других Дворов (а может и чаще). Но в обществе фаэ Лета в целом не выносят детей Солнцестояния, в основном из-за слухов что это Лишенные Двора начали Войну Времен Года.

Принятие: Ритуал Принятия ко Двору Лета включает наставительные уроки и строгие тренировки. Мастера посвящают много времени тому, чтобы сделать Принятие совместным процессом, когда ученик работает, чтобы добиться своей цели, сам, а так же получает наставления от мастера.

Во время Очищения ученикам Лета достается много советов и конструктивной критики, в отношении того, в чем он должен признаться по мнению других. Считается почетным и мудрым спокойно сообщить о тех прошлых поступках, которых ученик стыдиться, без приукрашивания. За месяцы Очищения ученика так же наставляют в местной политике и взаимоотношениям со смертными в регионе. Именование Лета - обычно серьезная церемония, на время которой мастер и ученик отправляются в дикую местность. Там в буйстве Высвобождения, которое следует за торжественной клятвой в верности идеалам Двора Лета, ученик заключает свой собственный завет в магическом ритуале между собой и мастером. Когда завет заключен, мастер обычно преподносит дар бывшему ученику, прежде чем оставить его на три месяца Признания. Этот дар может быть материальным – оружием или драгоценным предметом, или просто сердечным советом и мудрыми словами, в зависимости от отношений между мастером и учеником.

Признание редко бывает приятным опытом для фаэ Лета. Им часто приходиться проявить себя в качестве солдат и чернорабочих на службе у высокопоставленного фаэ. У удачливых детей Лета, могущественный мастер влияет на Признание, заставляя других относится к своему бывшему ученику доброжелательно. Но большинство фаэ должно пережить три месяца каторги, скрытой за тонким фасадом «обучения».

Заветы: Обычные заветы Двора Лета подразумевают награду смертным, которые ведут себя согласно им, и жестокое наказание тем, кто нарушил слово. Обычно людям приходится жить с каким-то искушением, чтобы выполнить свою часть договора. Например долгую жизнь и хорошее здоровье можно получить только обязавшись никогда не покидать определенный город, а защита человеческой семьи стоит обещания никогда не тратить определенную серебряную монету. Смертные могут быть уверены, что их союзники-фаэ будут соблюдать свою часть договора с неизменным упорством и мудростью. Но они будут ожидать того же взамен и накажут провинившегося без промедления, если завет будет нарушен каким бы то ни было способом, по каким бы то ни было причинам.

Крепости: Дворы фаэ Лета почти всегда могущественны, но немногочисленны. На границе Африки и Южной Азии находиться несколько обширных земель, таких как огромный Океан Пыли и Долины Бесшумных Волн. В Европе, на востоке находиться несколько горных крепостей и лесных поселений, почти незаметных для людей этой местности. Большая часть дворов фаэ Лета готовиться к возобновлению Войны Времен Года всеми правдами и неправдами, в сражениях и тайных операциях. В Англии находиться Двор Кузницы Доблести, известный как «столица» Двора Лета, посещаемая гостями из всех Дворов и организаций.

Лидеры: Лорды и леди Лета привыкли считать себя серьезными фигурами в политике Двора. На самом деле этот Двор ценит репутацию и успех как ни один другой, и те, кто становятся лидерами, заслуживают свое положение.

Великий Кузнец Вейланд, лорд Двора Кузнецы Доблести, классический пример могущественного лидера фаэ Лета. Он принимает фаэ всех Дворов и организаций, даже Покровителей и Лишенных Двора, но границы его земель патрулируют хорошо обученные солдаты, скрытые от глаз смертных. При своем дворе, наполненном послами, Вейланд следует интересам Двора Лета в любом деле, каждом фальшивом рукопожатии, которое в будущем приведет к битве, каждом запланированном сражении на грядущие месяцы. Не важно, чего хочет правитель Лета, он это получит честным способом или нет, каким бы беспощадным этот способ ни оказался.

Облик: многие фаэ Лета красивы – *опустошительно* красивы. Часто смертные плачут при виде такого великолепия. Часто у фаэ Лета глаза неестественных цветов, ярко красные или сияющее синие, с неземным свечением. Кожа почти у всех бледно-золотая или золотисто-бронзовая, а волосы резко контрастного цвета. Фаэ Лета известны своими благородными привлекательным чертами, которые встречаются и у фаэ других Дворов, но облик детей Лета ни с кем не спутать. Такая красота может вызывать страх и любовь, страсть и ужас – а в случае с другими фаэ, зависть.

Эхо: Длинные языческие ритуалы (обычно называемые местным фольклором) включающие редкие магические предметы могут защитить семью от фаэ Лета на какое-то время. Многие такие практики имеют дохристианское происхождение, и большинство включает угрюмые напевы и изгнания, которыми мудрые старики и старухи с удовольствием делятся с напуганной семьей, страдающей от внимания фаэ.

Так же отталкивают детей Лета священные символы христианства и других религий. К сожалению для фаэ современной эпохи, это не редкое Эхо для любого Двора.

Избранное Владение: День

Двор Осени

Цвета сумерек сходят на землю с опавшей листвой

Мимолетны, как бабочки, их не пленись красотой,

Они умирают, цвет расплескивая, как чернила.

Правду шепчет холодный туман:

Красочность – маска, во лжи кроется Осени сила

Обзор: Когда Клятва Мира подходит к концу, двор Осени сосредотачивается на двух вещах, которые, по их мнению, определят все. Двор Весны разрывается между тысячью направлений, Двор Лета сосредоточен на одной конкретной цели, а Двор Зимы остается равнодушным. Многие фаэ Осени предпочитают думать, что они сложнее своих собратьев из других Дворов, и до определенной степени они правы.

Война Времен Года всегда велась за власть над миром, и другие Дворы готовятся вернуться в сражениям с суженными глазами и обнаженными мечами. Фаэ Осени открыли глаза широко и опустили клинки, потому что что-то было очень, очень неправильно.

Война Времен Года – игра для дураков: ее почти невозможно выиграть и к ужасу победителя, он будет настолько ослаблен Войной, что триумф станет бессмысленным. Встав над сражениями фей, Двор Осени обратил внимание на то, что мир на самом деле уже не принадлежит им. Люди расплодились тысячами по всей земле, и теперь владеют магией и силой своей загадочной веры.

Фаэ Осени поняли, что кто бы не выиграл Войну Времен Года, сейчас куда важнее то, что будет *после* войны. Люди получают магию от придуманного ими Всевышнего, что заставляет некоторых фей задуматься, действительно ли люди его придумали. С эпохи открытого правления фаэ, облик мира слишком сильно изменился, для того чтобы просто явиться людям и ожидать страха, обожания и уважения. Теперь пришло время новых методов, если фаэ хотят достигнуть своей цели. Война Времен Года может подождать. Пора обратить внимание на мир и посмотреть, за что ведется эта великая распря.

Человечество может стать могущественным оружием для фей. Двор Осени состоит практически полностью из подменышей, прекрасно освоивших такие сделки и хитрости, предлагает мефистофельские договоры и заветы нуждающимся (и жадным) смертным. Защита от Эхо и источник информации о религии, а так же союзники и связи - для фаэ Осени человечество очень полезный инструмент. К тому же, из-за того что подавляющее большинство фаэ Осени – подменыши, они видят в человечестве необходимый источник «пополнений». Многие фаэ Осени, привыкшие скрывать свою сущность и свои желания от людей, чтобы они никогда не поняли фей полностью, предпочитают красть человеческих детей и растить их как подменышей, а не заводит смертных любовников.

При Дворе Осени очень много Константиниан цев, которые являются на мимолетные встречи со своими смертными подопечными, чтобы лучше понять составляющие и силу человеческой веры. Сила крещения пугает фаэ Осени больше, чем любой другой Двор, частично из-за числа подменышей и оттого, что они знают больше других о человеческой вере. К крещению единогласно относятся с ужасом, ведь ритуал, который может уничтожить последствия Принятия

и смыть фейскую природу подменыша полностью, считается хуже смерти. Но дети Осени прагматичны. Вместо того, чтобы считать церковь врагом, с которым нужно бороться и которого нужно остановить, они видят в ней загадку, которую стоит разгадать, раскрыть и изучить. Как только силу человеческой веры удастся понять, возможно и Туманы вернуться к своему благодатному равновесию.

Сейчас многие Константиниацны заключают союзы с Гуманистами Двора Весны; и хотя Хранители Мира и Милитаристы из Двора Осени – крайне любопытные экземпляры, они все же встречаются.

Покровителям на первый взгляд не достает фаэ Осени, в основном потому, что большинство Авангарда, лица этого общества, не из этого Двора. Но Искатели и Безжалостный Конклав могут похвастаться большим количеством детей Осени, привлеченных внутренними процессами как в мире людей, так и в мире фей.

Принятие: Ритуал Принятия ко Двору Осени это обычно тайный внутренний процесс самопознания на всех трех ступенях. Мастер, следящий за Принятием, лишь наблюдает за процессом и изредка дает советы, но не сильно сближается со своим учеников за время ритуала. На Очищении ученик чаще всего должен оправдаться за каждый случай, когда он мог открыть смертным нечто важное, но Признание является основным шагом к Принятию.

Именование все же остается главным ритуалом, и одним из немногочисленных моментов, когда мастер вступает в эмоциональный контакт с учеником; но Признание символично для этого Двора. Ученик проводит выбранный им месяц в старательном обучении под руководством нескольких наставников и старейшин, обсуждая и пытаясь сформулировать возможные факторы, влияющие и на мир фаэ, и на мир смертных. Большинство фаэ Осени удачливы и хорошо устроены; их вверяют в руки умелых учителей и сановников или дипломатов разного значения. Фаэ Осени не разделяют практику Дворов Зимы и Лета использовать своих новых челнов как курьеров, порученцев и даже подающих стрелы.

Отношение между мастером и учеником при Дворе Осени обычно отчужденное, и они должны лишь уважать друг друга после того, как обучение закончиться. В традициях Осени дать ученику показать себя без чужой помощи, насколько это возможно, и многие фаэ, проходящие ритуал Принятия, ценят эту свободу больше, чем бдительный надзор наставника, принятый в других Дворах.

Заветы: Мефистофельские пакты и символические сделки с Дьяволом – фаэ Осени могут дать смертному именно то, чего желает его сердце... за определенную цену. Сделки могут включать предложение приворожить кого-то к тому человеку, с которым заключен завет, или даже обрушить неудачи на его врагов. В идеале заветы Двора Осени направлены на максимальную выгоду для фаэ прежде всего.

Но фаэ Осени удивительно честны и соблюдают свою часть сделки. Ни одна фея не хочет разрушить свой завет, так что дети Осени убеждаются, что смертный находится в сильном искушении и понимает все детали соглашения. Завет, который скоро разрушится из-за незнания не имеет смысла, а завет созданный со взаимным доверием и честностью может быть прочнее стали. Последствием нарушения завета может быть порабощение смертного на время, или необходимость выполнять какую-то отвратительную и неприятную работу.

Крепости: Собрания Кешалий разбросаны по всей Восточной Европе, и каждая из девяти крупных земель находиться под надзором члена Совета Сумерек. Эти обширные владения являются

воплощением Двора Осени: они уважают гостей, которые не поднимают шума, и создают у смертных ощущение, что те полностью их понимают. На самом деле крупные дворы не показывают истинного лица фей смертным, и многие их жители присоединяются к Покровителям.

Двор Осени имеет влияние в областях вокруг священных городов Ислама в Восточной Азии. Разбитые на множество маленьких владений из-за прошлых конфликтов с Двором Лета, это разбросанные повсюду поселения полны фаэ, породившими легенды о даровании трех желаний и исцелении болезней у бедных смертных обитателей этих земель.

Лидеры: Королева Анна из Собрания Кешалий лишь одна из Совета Сумерек, но она выдающаяся фигура современности. Она создает безопасные связи с людьми, устанавливая баланс между правдой о феях и тем, что смертным можно позволить узнать. Как только этот баланс будет найден, магия для создания заветов может быть вновь найдена с помощью экспериментов; и Королева Анна собирается использовать это знание, как оружие.

Облик: Двор Осени состоит в основном из подменышей, и облик его представителей лишь немного отличается от людей. Многие фаэ Осени очень бледные, до такой степени что голубые вены просвечивают под кожей их предплечий. Многие человеческие недостатки (такие как прыщи и веснушки) исчезают после Принятия, а некоторые фаэ даже становятся альбиносами. Значительное меньшинство фаэ Осени лишено волос, даже в детстве. Так же они часто выше обычного человека. К тому же, облик фаэ Осени создает ощущение беспокойства и зловещего присутствия у тех, кто их видит. Длинные паукообразные пальцы также часто встречаются у фаэ этого Двора.

Эхо: Многие Эхо фаэ Осени связаны с запахом или звуком. В некоторых случаях, это запах какого-то растения или пряностей, таких как пачули, в других это может быть детский стишок повторяемый снова и снова. Что неудивительно, фаэ Осени часто уязвимы для христианских, мусульманских и иудейских ритуалов по изгнанию злых духов. Как молитва Господу, которую шепчет съежившийся фермер, так и воззвания странствующего торговца к Аллаху, которые он произносит с поклонами на ковре, могут быть вредоносны для фаэ Осени.

Избранное Владение: Сумерки

Двор Зимы

Солнце ходит по небу низко, боясь теней, что рождает, сияя

Ночь терпеливо ждет из нор сырых, взирая

Пока оно уйдет под лед сковавший землю

Позволив холоду напиться крови теплой

И дав свободу тварям кровожадным из чащ лесных

Обзор: Люди всегда боялись того, что таиться во тьме.

Двор Зимы почти не понимает людей и еще меньше беспокоится об этом. В самых темных лесах глухими ночами они – твари, что едят потерявшихся детей и красят свои колпаки оставшейся кровью. Они – существа, которые будут гнаться за любым, кто окажется в их власти, загоняя смертных до изнеможения. Они – причина, по которой люди боятся времени после заката.

Ненависть фаэ Зимы к другим Дворам превосходит разумную (обычно) нелюбовь и разногласия между Летом, Весной и Осенью. Дети Зимы считают, что фаэ Весны совсем ослепли от своей одержимости людьми, фаэ Лета трясутся над прошлым и страдают от незнания, а Двор Осени играет со странными непонятными человеческими силами, которые лучше не трогать. Что до фаэ Солнцестояния – ну, у них кишка тонка, чтобы присоединиться даже к жалким связанным правилами фаэ Лета.

В последние часы Клятвы Мира, фаэ Зимы не стремятся на поле боя с наточенными когтями и клыками. Большей части Двора нет дела до Войны Времен Года. В большинстве случае, они слишком далеки от политики фей, чтобы присоединится к последнему переменчивому наплыву соглашений и предательств; а чтобы еще меньше участвовать в этом, они предпочитают не вникать, кто кого подставляет на ничтожных местных переговорах.

Многие фаэ Зимы реалисты и понимают, что Война Времен Года выглядит бесконечной. Большинство больше озабочено спасением собственной шкуры и защитой своей территории от влияния людей. Неудивительно, что их заветы с людьми обычно простые, грубые и очень серьезные. Нарушить завет с фаэ Зимы – значит умереть, и часто умереть распотрошенным когтями ужасного чудовища.

Нужно сказать, что мнения Двора Зимы значительно изменились за прошедшие годы. Двор Весны, хотя дети Зимы и считают их самой бесхребетной и слабой толпой тупиц, которая когда-либо называла себя Двором, делает серьезные приготовления к концу Клятвы Мира. Зигфрид Хейн и его Зеленые Клинки вызывают особенное беспокойство, так же как и другие Забытые Легионы. Солдаты и воители Двора Зимы (кто бы они ни были) наконец поняли, что дети Весны не такие беззубые сосунки, какими они их считали. По сути дела, военная активность Двора Весны может сравниться с таковой Лета – по интенсивности и яростности, если не количественно.

Также, поспешные союзы с несколькими местными крепостями Осени прошли успешно. Фаэ Зимы не все тупые убийцы и чудовища – они тоже заинтересованы изменениями человеческого мира. Разумеется, если Двор Осени хочет изучить людей и использовать для своей выгоды, Двор Зимы больше хочет прижать смертных к ногтю и остановить это внезапное распространение их могущественной веры и прилив подменышей в другие Дворы.

Двор Зимы, без сюрпризов, состоит в основном из перворожденных и инанимэ. Редкий подменыш умудряется пережить ритуал Принятия, ведь они часто придуманы так, чтобы молокососы проваливались. И наоборот многих подменышей Двора заставляют пройти ритуал Принятия. Конкретную механику этого процесса понять не сложно; угрозы обычно звучат как: «Будь Принят или будь съеден». Хотя такая практика считается нечестивой гордыми фаэ других Дворов (и является предметом страха всех фаэ Солнцестояния на территории Двора Зимы), после такого насильственного Принятия, новый фаэ Зимы более чем доволен своими силами и положением. Когда такой подход не используется, подменышей скорее крадут из человеческих семей, чем рожают. Но и то, и другое, случается редко.

Принятие: Ритуал Принятия с мастером из Двора Зимы – это оргия внушения ужаса, понимания голода и краткое введение в истину превосходства фей над людьми.

Очищение обычно заключается в обещанит год жить согласно идеологии Двора Зимы и размытых извинениях за времена, когда ученик позволял своим жертвам уйти и был милосерден к смертным. Не удивительно, что эта речь не длиться долго.

Именование обычно включает в себя самозабвенное Высвобождение до полного изнеможения, после которого мастер проливает три капли своей холодной крови в рот и на глаза ученику. Последнее символизирует холод, который пронизывает смертных, когда дитя Зимы рядом – предмет гордости фей этого Двора.

Признание важно для Принятия ко Двору Зимы, но не так, как Именование. Этот шаг обычно включает изучение местных людей и обязанности заставлять их держаться подальше от земель Двора. Смертность в человеческих поселениях обычно возрастает, когда нового фаэ Принимают ко Двору Зимы.

Заветы: Заветы Зимы прямолинейны и плохо забываются – например, потому, что они заключаются в обмен на то, что человека не сжирают живьем. Обычно заветы фаэ Зимы заставляют людей держаться подальше от каких-то определенных мест, никогда не петь определенную песню или никогда не носить какой-то предмет одежды. В замен человек получает свою жизнь.

Крепости: земли Зимы, в отличие от земель других Дворов, редко управляются конкретным лордом, леди или советом уважаемых фаэ. Часто фаэ Зимы живут поодиночке или небольшими группами. Те земли, которыми они владеют, яростно защищают дикие и ужасные существа, живущие там, а не организованная стража под началом известного стратега или местного владыки.

Есть некоторые исключения из правила «глубоких, темных, беззаконных диких земель», и вот эти дворы по-настоящемы опасны. Черная Дорога – много сотен миль туннелей во мраке под землей в Шотландии и Западной Европе, принимает посетителей из всех Дворов и даже фаэ Солнцестояния. Это обширная система пещер, шахт и тоннелей до недавнего времени была под властью Лорда Кроде, чернокожего и красноглазого карлика, питающегося драгоценными металлами. После его убийства двор быстро скатывается в хаос и за всеми дипломатами из Двора Весны пристально наблюдают.

Лидеры: Несколько лейтенантов Кроде борются за его трон, собирая каждый свою группу последователей по всей Европе. Некоторые из них предлагают объединить земли детей Зимы, чтобы защитить их от всех нападений в грядущие дни, тогда как другие требуют объединить весь

Двор и вернуться всем вместе к Войне Времен Года. Эти ссорящиеся лейтенанты – самое близкое к организованному лидерству, из того чем располагает Двор Зим в Западной Европе, помимо отдельных чудовищ, которые правят своими землями с эффективной жестокостью.

Леди Ниснивин, лидер Совета Покровителей, перворожденная Двора Зимы, но она лояльна только своей организации. Слухи говорят, что последняя попытка покушения на Королеву-Философа почти удалась, и Леди Ниснивин скрылась в своем тайном убежище, населенном фаэ разных Дворов, чтобы залечить раны.

Облик: Фаэ Зимы имеют особенно странный облик, от зловещего и неземного до откровенно чудовищного. Некоторые похожи на маленьких человечков с рядами острых зубов, тогда как другие выглядят как красноглазые и красноухие люди с белыми волосами. Обычный фаэ Зимы может сойти за человека – на расстоянии. Черные зубы и ногти, немигающие глаза и змеиный язык часто встречаются у фаэ Зимы. Так же, шипящая речь, горловое рычание посреди предложения, и волосы, которые на ощупь и вид больше похожи на шерсть, нередко отличают детей Зимы.

Эхо: Как и заветы Зимы, Эхо фей этого Двора могут быть очень простыми, хотя возможно не очевидными для неподготовленного исследователя. Для многих фаэ Зимы иконы и религиозные изображения являются Эхо, так же как и символы веры, такие как распятье и звезда Давида. В других случаях не достаточно просто показать священный символ, но необходимо дотронутся им до кожи фаэ, чтобы использовать Эхо.

Удивительно, но даже такие незатейливые действия, как свист, пение или постоянное хлопанье в ладоши, может отпугнуть этих фаэ. Феи с такими Эхо обычно сильнее всего ненавидят людей, они чувствуют убийственный гнев от того, что жалкие смертные могут так легко заставить их отступить.

Избранное Владение: Ночь

Солнцестояние

У нас нет великой песни. Нет стихов. Нет слов. Но все же мы не кланяемся никому; и не будем рабами ни смене сезонов, ни колесу судьбы.

Обзор: Их жалеет Двор Весны, не замечает Двор Осени, ненавидит Двор Зимы и чрезвычайно презирает Двор Лета. Но главным обвинением против фаэ Солнцестояния является глупость. Фаэ, неПринятый и не связанный с каким-то Двором не может претендовать на земли людей после окончания Войны Времен Года.

Каждый Принятый ко Двору фаэ, даже если он не воин и не солдат, верит в идеи своего Двора, как в самые верные и лучшие для всего мира. Перед лицом такой убежденности и фанатизма, фаэ Солнцестояния просто отступают и объявляют об отсутствии интереса, не клянутся в верности и отказываются от последней награды – мира.

На самом деле у многих фаэ Солнцестояния даже нет заветов с людьми, что является еще большей слабостью. Заветы, на самом примитивном уровне, защищают от Эхо. Фаэ Солнцестояния лишаются даже этого способа защищать свои неПринятые ко Двору души, и очень уязвимы в людских землях.

Их репутацию постоянно портят порочащие слова Дворов Лета и Зимы, так как в обоих есть члены, которые верят в неясные легенды о том, что Войну Времен Года начала группа фаэ Солнцестояния известная как Круг Дейла. Немногие ныне живущие фаэ, утверждают, что встречались с Дейлом, и даже, что эти встречи состоялись сильно позже начала Войны Времен Года. Его имя не из тех, что произносят с любовью.

Несмотря на все перечисленные слабости, наемники Солнцестояния желанное приобретение в Войне Времен Года. Безопаснее использовать услуги фаэ Солнцестояния, чем Принятых во Двор фаэ, ведь у Лишенных Двора нет предубеждений и ненужных привязанностей. Фаэ Солнцестояния чувствуют себя в своей стихии, служа солдатами, дипломатами, шпионами, послами и вестниками.

Разумеется, за все нужно платить. Фаэ Солнцестояния не исключение, и наемник может выдать или продать тайную информацию. Это всегда риск для нанимателя, но многие фаэ Солнцестояния заработали себе хорошую репутацию годами упорства, усилий и конфликтов.

Из-за столь смешанных корней, не удивительно, что фаэ Солнцестояния включают не равное количество фаэ разных Происхождений. Перворожденных без сомнения больше всего, а потом идут инанимэ и подменыши. Хотя они встречаются не редко, подменышей меньше, чем других Происхождений из-за того, что фаэ Солнцестояния лишены заветов и связей с людьми. Перворожденные Солнцестояния известны своей гордостью, с ними нелегко иметь дело, не проявив должного уважения. Многие из фаэ Солнцестояния этого типа считают себя элитой среди элиты – они чистокровные фаэ, свободные от ограничений, которые терпят их собратья из Четырех Дворов. Эти фаэ с готовностью ждут момента, когда Клятва Мира завершится, чтобы они могли принимать предложения, касающиеся войны, а не только переговоров и дипломатии. Они являются теми фаэ Солнцестояния, которых считают превосходными и завидными наемниками.

Во времена, когда Война Времен Года вновь грозит начаться, и Дворы, стремления и организации все сильнее конфликтуют между собой, можно и не говорить, что у фаэ Солнцестояния будет

много работы – как у зачинщиков и наемников, если они будут достаточно удачливы... или как у подающих стрелы, если им не повезет.

Принятие: По каким бы то ни было причинам, фаэ Солнцестояния не были Приняты ко Двору. Такой фаэ мог так и не определится в какой Двор вступить, или заслужить изгнание из своего Двора. Некоторые фаэ не желают быть Принятыми, чтобы сохранить нейтралитет и свободу действий, в качестве дипломатов, посланников и наемников. Другие присоединяются к фаэ Солнцестояния, потому что ни один Двор не нуждается в них, хотя это должны быть действительно жалкие создания.

Неофициальные (и лишенные силы) имитирующие Принятие ритуалы у фаэ Солнцестояния существуют. Это обычно обещания и клятвы работать вместе и помогать другим детям Солнцестояния. В зависимости от местности и «мастера», ритуал может дополнятся обещанием работать против какого-то Двора или группы фаэ. Или обещанием отдать жизнь, но не выдать имена своих товарищей в случае плена.

Эти фальшивые ритуалы Принятия проводятся лишь теми фаэ, которые искренне убеждены в своих идеях свободы от любого Двора. В таких случаях, несмотря на недостаток магической силы ритуала, они являются серьезными заявлениями о верности. Среди фаэ Солнцестояния, которые в курсе этих вещей, такие «неПринятия» известны как залоги или обещания.

Заветы: Как уже говорилось, мало у кого из фаэ Солнцестояния есть заветы. Те у кого есть, окружены уважением и страхом, так как ясно, что они достаточно могущественны, чтобы создать завет самостоятельно, неПринятые и необученные – или они появились раньше Клятвы Мира и даже Битвы Камней, и опасны в силу своих лет. Несмотря на свою силу, эти самодельные заветы обычно очень поверхностны и включают основную защиту, уединенность и взаимодействие. Их редко заключают больше, чем с одним человеком или семьей.

Крепости: разобщенные убежища фаэ Солнцестояния существуют, хотя обычно это земли нескольких слабых клятвенных кругов. Большинство фаэ Солнцестояния собираются в землях других Дворов (если их туда пускают) и на границах их владений (если нет).

Большинство крепостей, открытых для посещения всем Дворам так же открыты для фаэ Солнцестояния, и почти ни одна закрытая для других Дворов не принимает Лишенных Двора. В зависимости от воли владыки или владычицы земель и местных жителей, фаэ Солнцестояния может пользоваться спросом, как наемник, или подвергаться оскорблениям.

Крепости во власти Покровителей, которых становится все больше в землях смертных, всегда открыты для фаэ Солнцестояния. В самом деле причиной по которой многие фаэ Солнцестояния объединяются с Покровителями является то, что принадлежащие ко Дворам члены Совета не разделяют предубеждений против Лишенных Двора остального общества. В сбалансированной системе, у фаэ Солнцестояния свое особое место, и Покровители ценят их за приверженность серединному пути – мудрости нейтральной стороны. Это уже определенное равновесие.

Лидеры: Сейчас разрозненные и разделенные силы Солнцестояния объединяются (если объединяются вообще) под знаменными местных лидеров, наемных дипломатов или командующих отрядами. В целом у фаэ Солнцестояния нет кандидатуры на роль лидера. Дворы привыкли к периодическому появлению среди неПринятых фаэ, который пытается их объединить, но ни одна попытка пока не удалась. Самые старые представители Дворов сейчас видят уже шестое или седьмое «пришествие Дейла», и самое большее, что их интересует, это

продолжительность таких явлений. Любой, кто близок к существующей «инкарнации Дейла» поступит мудро, если не будет открыто говорить об этом, ведь Леди Ниснивин, одна из самых могущественных фей, лично отдала приказ об убийстве «нового Дейла».

Облик: Фаэ Солнцестояния собирают почти все отличительные черты своих Происхождений, так как без Двора они не получают Черт, связанных с ним. У этих не Принятых обычно есть несколько характеристик, встречающихся в нескольких Дворах, но очень редко фаэ Солнцестояния похож на того, кто был Принят. Обычно, когда фаэ формирует свой облик, его выбор зависит от Происхождения и того, что его окружает. Фаэ Солнцестояния из Северной Шотландии может иметь рыжие густые волосы и веснушки, с кожей серого оттенка окружающего камня, если ему встретится похожий человек во время формирования своего облика.

Эхо: Эхо отпугивающие фаэ Солнцестояния, обычно являются искажением тех, что влияют на Принятых ко Двору фей. К тому же, народные обереги пугают фаэ Солнцестояния - чеснок, прибитый к косяку двери, или травы, положенные под подушку от плохих снов. Такие средства обычно вполне достаточны, чтобы отвадить фаэ Солнцестояния, хотя все зависит от конкретного фаэ.

Избранное Владение: Нет.

«Ты боишься?»

Тот, кто говорил, был выше и старше, но его голос слегка дрожал.

«Нет», - коротко ответил он. Они были братьями и часто вот так обманывали друг друга. Пауза. «Тебе было страшно? Когда м...»

«Не произноси ее имени, дурак», - младший брат отступил назад, - «Ты хочешь разозлить ее? Ты же знаешь, что она придет к тебе страшной, если будет зла. Вся в бородавках и злющая, как наша тетка».

Младший брат скорчил рожу. «Но тебе было страшно?»

«Я помню истории», - ответил старший брат, - «Я помню, как отец говорил, что м...», - он спохватился и продолжил, - «что она приходит к мальчикам и сковывает их тела и языки, если они заговорят или даже пошевелятся. И как она развлекается с ними до утра и жует их кожу». Младший брат захныкал. «Но это не правда. Она не хочет тебе зла».

«А чего она тогда хочет?»

Старший брат просто улыбнулся. «Я думаю, сегодня ты узнаешь. С днем рождения». Двое продолжили путь домой, осторожно придерживая корзины на плечах . «Просто помни, не называй ее по имени».

«А что случится, если назвать?»

Старший брат взглянул на их дом и постарался выглядеть мудрым. «Никто не знает. Кто-то говорит, что она съест твое сердце». Младший брат задохнулся. «Кто-то говорит, что она просто уйдет и никогда не вернется, а кто-то что она превратиться в камень».

«Значит так можно избавиться от нее?» Младший брат говорил с надеждой. Старший просто рассмеялся.

«Может быть. А может она тебе убьем. К тому же она меня не тронула». Он надулся от гордости.

Мара шла за ними, скрытая Туманами, просто еще одна крестьянка. Если бы мальчики остановились и оглянулись вокруг, то заметили бы теплый туман у их лодыжек, но они были молоды и не видели. Мара помнила старшего брата, помнила его ужас перед ее истинным лицом, таким страшным, как он сказал, когда она забралась в его постель два года назад. Но он понял – после того как она обездвижила его тело и сковала его язык, он понял, чего она хочет и согласился. Он нырнул в Туманы и последовал за ней, лег с ней, любил ее той ночью.

Поступит ли его брат так же? Или он откажет ей? Скажет ли он ее имя и отпугнет ее?

Она обернула Туманы вокруг себя, как плащ, и последовала к их дому. Она радовалась. Это ночью она могла найти любовь.

Глава 2 Персонажи и Игра

Мы учимся тремя способами: первый – размышление, самый благородный, второй – подражание, самый легкий, и третий – опыт, самый горький.

- Конфуций

В этой главе описывается процесс создания персонажа, приводятся новые показатели и изменения в старых, а так же дается информация о Заветах, Эхо, Плетении и Туманах. И игроки, и Рассказчик должны прочитать **главу 2: Происхождения и Дворы** прежде чем приступать к созданию персонажа. Общие принципы такие же, как в «Темные Века: Вампиры», но детали сильно отличаются.

Игроки, которые хотят создать персонажа, принадлежащего к одному из Четырех Дворов, должны обратить внимание на следующие разделы Мое Воспитание, Мое Принятие, Мое Служение и Моя Война. Потом, игрокам для своего удобства и удобства Рассказчика стоит записать краткую историю своего персонажа, ориентируясь на эти четыре этапа.

Мое Воспитание

Как уже говорилось в предыдущих главах, феи называют период от своего рождения (или первого принятия истинного облика) и до Принятия Воспитанием.

Воспитание подразумевает, что фаэ познает окружающие миры (и людей, и фей), историю фаэ и двора, а так же оттачивает свои магические навыки. Начало Воспитания это начало путешествия, открывающего тайные страсти и желания своего сердца. Это так же единственная часть жизни, когда Происхождение играет решающую роль для фаэ. Те, кто не был Принят и не отверг открыто Четыре Двора (став фаэ Солнцестояния) находятся в стадии Воспитания вечно – в результате с ними обращаются как с детьми. Можно узнать Воспитанника по его фейскому облику, который несколько слабее облика Принятых или Опозоренных фаэ.

Воспитание сильно различается в зависимости от Дворов и Происхождения. Хотя принадлежность к Двору не должна влиять на время, когда Воспитанник готовиться к взрослой жизни, Война Времен Года заменила старую традицию свободного выбора на более или менее открытое принуждение вступить в тот Двор, который осуществляет Воспитание. Двор Зимы идет еще дальше и показательно наказывает тех, кто отвергает доброту Двора за годы Воспитания. Обычно другому недавно Принятому фаэ позволяют убить неблагодарного и полакомится его останками.

Подменыши

Подменыши, растущие среди фей проходят Воспитание по усмотрению своих родителей-фаэ. Они могут пройти его вместе с перворожденными или другими подменышами. При наиболее либеральных дворах подменышей могут обучать вместе с молодыми преворожденными, до тех пор, пока последним не начинают преподавать навыки управления. В это время подменыши могут учиться тому, чему пожелают.

Люди, похищенные в более зрелом возрасте, никогда не проходят Воспитание так, как остальные. Вместо этого, они учатся путям и методам Двора служа своим хозяевам. С определенной вероятностью, после десятилетий труда, человеческая сущность начинает покидать их, и они приобретают первые черты истинного облика. Традиция призывает их хозяев позволить подменышам просить о Принятии и оказывать им помощь. Тем не менее, пока просьбу рассматривают, подменыши должны пройти быстрое Воспитание, чтобы выучить законы Двора и историю фей.

Подменыши, растущие среди людей, обычно попадают в одну из двух ситуаций. В первом случае подменыш растет в семье язычников, а в редких случаях даже не-язычников, которые обращаются с предполагаемым подменышем с любовью и заботой до тех пор, пока не смогут отправить его в земли фей. Во втором (более распространенном) случае фейская половина подменыша умирает, когда люди его крестят. Разумеется, нужно заметить, что подмена уже крещеного ребенка снижает риск (хотя родители могут решить крестить ребенка снова, если заподозрят в нем кровь фей). Хотя фаэ тяжело это признать, большая часть подменышей в мире смертных не выживает. Выжившие подменыши начинают приобретать фейский облик с пяти лет. Эти склонности еще более незаметны чем меньшие Черты – небольшие изменения в росте, цвете глаз или длине пальцев.

Технически, игроки и Рассказчик должны считать эти изменения признаком первой Черты, которую получает персонаж. Хотя обычно об этом факте задумываются только прописывая прошлое, хорошо бы помнить о нем, когда игроки пытаются определить будущего подменыша. Перемена обычно происходит всего за несколько дней до того, как подменыш Высвобождает магию одного из Владений (хотя эффекты сильно ограничены). С этого времени подменыш может быть Воспитан двумя способами: либо он покидает дом и находить двор, готовый его принять, либо другие фаэ обнаруживают его и забирают в безопасное место.

Перворожденные

Так называемые «истинные фаэ» растут почти без связи с миром людей. Молодой перворожденный не сильно отличается от спрайта, он настолько полон магии Туманов, что люди его не замечают, и не могут повлиять на него с помощью Эхо. Но когда перворожденный становиться взрослым и проходит Воспитание, его душа и магия сильнее погружаются в мир смертных, и его учат принимать людей во внимание и заботиться о заветах.

Перворожденные живут в строгой иерархии, где слово старших - закон, а уважение и честь являются ресурсами настолько же, насколько добродетелями. Традиция предписывает перворожденным проходить обучение военном делу, дипломатии, искусствам и наукам, в добавок к базовым познания в Гремери и контролю (и Высвобождению) Владений. Воспитания так же включает подготовку к Принятию, но детали изменяются от двора к двору. Некоторые фаэ считают это время лучшим периодом своей жизни, другие – болезненным опытом, который лучше забыть.

Инанимэ

По сравнению с подменышами, Воспитанники инанимэ ведут беззаботную жизнь. Они считают Воспитание временем обучения и игр. Как существа, которые возникли из самой природы, они сохраняют в себе часть первобытной энергии, которая заметна во время землетрясений, лесных пожаров и бурь. Вместо того, чтобы силой загонять себя в рамки и заставлять проходить обычное обучения фаэ, учителя инанимэ позволяют своим ученикам выплескивать внутреннюю энергию и постепенно привыкнуть к магии фей. Огненные инанимэ известны тем, что их почти нельзя сдержать в первые годы, тогда как инанимэ молнии страдают от перепадов настроения, которые часто заканчиваются огромными всплесками силы. Со временем они успокаиваются и проявляют больше интереса к изучению того, что мир может им предложить. Вне зависимости от аспекта, природная энергия никогда не покидает их окончательно; и поэтому элементы продолжают влиять на них в той или иной мере. Инанимэ с юных лет учиться использовать свою связь с элементом, как ориентир в своих желаниях и поиске пути. Инанимэ огня часто становятся генералами и правителями, а инанимэ молнии – искусными войнами и элитной стражей.

Мое Принятие

Принятие - это и увлекательное чудесное путешествие и трудное изматывающее испытание. Если Воспитание – продолжительный процесс, то Принятие делиться на три этапа, которые вместе занимают один человеческий год. Когда фаэ Принимают, он часто оставляет все прочее позади, даже друзей по Воспитанию из других Дворов. Это тот период жизни, с которого происхождение начинает понемногу отходить на второй план, а на первом месте стоит Двор и его идеология. Подменыши, перворожденные и инанимэ все идут по одному пути, все проходят одну дорогу, в конце концов, все одинаково надеются и мечтают быть Принятыми ко Двору, которому хотят служить. Принятие это время, когда фаэ предает Происхождение, чтобы присоединиться к чему-то большему, чему-то что даст им назначение и общую цель в жизни.

Очищение – самый трудный этап Принятия, так как фаэ должен продемонстрировать свою устойчивость к внезапным переменам и свое понимание идеологии, путей и методов Двора. С какими трудностями он сталкивался? Были ли у него проблемы с людьми? Как он их решил? Жил ли он затворником? Устраивал ли Двор ему препятствия, чтобы проверить его преданность и упорство? Как он преуспел? Появились ли у него союзники, которые ему помогали? Приобрел ли он известность среди людей? Сильно ли он был связан со своим мастером или их совместное времяпрепровождение приводило к ссорам? Приобрел ли он много друзей среди людей и прежде всего, как много он понял о культуре смертных? Для многих перворожденных Очищение – единственный период в жизни, который они по собственной воле проводят в мире людей.

Церемония Именования и Признание – два важных шага, которым нужно уделить больше внимания при создании персонажа. Какие отношения в результате сложились у персонажа с мастером? Каково его придворное имя? Как он почувствовал себя, когда магические силы были призваны, чтобы открыть секреты его души? Как он пережил свое Именование? Помните, что это всегда сильный опыт, независимо от того, почувствовал ли себя фаэ неуютно, радостно или свободно когда ему наконец разрешили присоединиться ко Двору. Хотя это случается редко, некоторые фаэ меняют свое решение о присоединении ко Двору после Очищения. Но так как они слишком боятся стать фаэ Солнцестояния, они продолжают прилагать все усилия на благо своего нового Двора, даже если у них есть сомнения.

В конце концов приходит время Признания, и фаэ должен отказаться от своей связи с мастером и научиться справляться с жизнью внутри своего Двора самостоятельно. Хотя это время, которое окончательно определяет положение фаэ при Дворе, оно коротко и насыщенно. Определите, что сделал персонаж, чтобы доказать свою верность Двору и своим собратьям. Будьте внимательны, когда фаэ присоединяется ко Двору, это влияет на всю его жизнь.

Мое Служение

Возобновление Войны Времен Года близится, все Дворы имеют свои планына этот счет, желают ли они мира или тотальной войны. Дворы ждут от своих служителей разного, но у каждого есть хотя бы одна обязанность. Это неспокойное время для фей. Все понимают, что это решающий момент для всего народа фаэ, и кто бы не победил, он будет править миром до конца. Поговорите с Рассказчиком и проработайте эту часть вместе. Это нужно, чтобы понять как персонаж служил Двору и как хорошо с этим справлялся. Есть ли у него друзья и даже враги среди своего Двора? Дополнение Статус значит, что он выполнил какую-то особую работу для Двора. Что это было? В этот момент так же можно остановиться и подумать, что персонаж хочет делать дальше. Какие у него есть далеко идущие планы, как он собирается их выполнять? Что бы вы не решили, помните, что этот раздел определяет близкое будущее для вашего персонажа.

Фаэ Солнцестояния

Хотя у них может быть одно Происхождения, история фаэ Солнцестояния отличается от историй представителей Четырех Дворов. Если вы играете за персонажа Солнцестояния, используйте следующую схему. Персонажи, неПринятые ко Двору, могут опираться в своей истори на разделы: Мое Воспитание, Мое Принятие, Моя Служба, Мой Позор, Моя Война.

Мой Позор

Быть фаэ Солнцестояния - значит быть отверженным. Их жизни ничего не стоят для фаэ Дворов. Не легко идти по этому одинокому пути. Друзья по Воспитанию и семья отвергает детей Солнцестояния и считает их мертвыми. С другой стороны, жизнь не так мрачна и беспросветна. Они свободны, и действуют согласно своим воззрениям, а не идеологии Двора – и они могут менять стороны в зависимости от вознаграждения.

Почему ваш персонаж стал фаэ Солнцестояния, зная какую жизнь ему придется вести? Это была чья-то интрига или собственный выбор? Каково было, когда его друзья и семья отвергли его? Есть ли у него контакты с кем-то их них? Тщательно продумайте эти вещи, если вы решили, что ваш персонаж один из фаэ Солнцестояния.

Моя Война

Изгои общества, фаэ Солнцестояния должны не только найти себе место в Войне Времен Года, но и бороться с предубеждением при дворах фей. Сама принадлежность к народу фей рождает гордость, даже если Дворы презирают дитя Солнцестояния. Единственный способ справиться с

предвзятостью - объединиться с клятвенным кругом и показать, как ценен бывает изгой, когда становиться трудно.

Игроки, чьи персонажи принадлежат к фаэ Солнцестояния, должны помнить, что большинство клятвенных кругов состоит не из изгоев, а из фей Дворов. Поэтому любому фаэ Солнцестояния придется работать с Дворами, несмотря на их предубеждения, в то же время Рассказчик должен регулировать степень ненависти к изгою, которая может быть у «нормальных» персонажей. Конфликт между персонажами – это хорошо, но он не должен отвлекать все внимание игроков от сюжета хроники.

Что нужно учесть: Основы.

Большая часть этой книги описывает поведение и существование фей, описывая их историю, разные объединения, Дворы и Происхождения, но не вдается детали повседневной жизни. Это происходит не потому, что повседневная жизнь не важна для фей, но потому что она мало чем отличается от жизни обычного горожанина хорошего достатка в Темные Века.

Ознакомьтесь с разделом «Думайте по-средневековому» в «Темные Века:Вампиры»

Мировоззрение фей

Отыграть подменыша, который жил серди смертных, пока не получил признания среди фей, не должно быть трудно для игроков. Взгляд персонажа на мир может быть несколько устаревшим, но ему знакомы основные понятия человеческого сознания и жизни в мире смертных. Но это, к сожалению, не относиться к остальным фаэ. Их разум отличается от разума человека. Происхождение играет большую роль в том, как мыслит фея, и любой игрок должен это учитывать.

На протяжении книги фаэ описывались как чуждые людям, и это так. Как можно отыграть того, кто тебе настолько чужд? Замените слово «чуждый» на «экзотичный» и попробуйте поиграть так. Представьте, что вы были изолированы от людей на 15 лет. Внезапно вас выпустили к играющей группе детского сада. Почему дети так себя ведут? Как им удается построить замок из песка, чтобы он не развалился? Почему они так одеты? Вещи, с которыми мы сталкиваемся каждый день, становятся непонятными, если их вырвать из контекста. Таков мир смертных для фей, а особенно для перворожденных. Они не то что бы ничего не знают о людях, но они всегда не в ладах с культурой и поведением нынешнего поколения. Новые подменыши бесценны для всех Дворов в предстоящей войне, понимают они это или нет, потому что они знвют, что значит быть человеком в эту эпоху и эти годы.

Возраст

Феи бессмертны – они не умирают, если не страдают от эффекта Эхо или если их не убьют другие существа. Им не понятно человеческое восприятие времени, они остаются молодыми и (часто) красивыми вечно. Как они высчитывают свой возраст? Перворожденные и инанимэ взрослеют как

люди в течение первых семи лет; после седьмого дня рождения время увеличивается до одного года за каждые 5 человеческих лет. Принятие обычно происходит по достижению 13 лет, что значит, что обычный перворожденный или инанимэ проходит Воспитание в течение примерно 37 человеческих лет. После Принятия старение еще больше замедляется, и где-то к 50-ому дню рождения прекращается вовсе.

С подменышами все иначе. Пока они живут в землях смертных, они взрослеют как обычные человеческие дети. Когда их забирают в земли фей и начинают воспитание, они начинают взрослеть на один год за 3 человеческих, а после Принятия перестают взрослеть вовсе.

Люди (некоторые из которых позже становятся подменышами), попавшие в земли фей во взрослом возрасте (тринадцать лет и больше) прекращают стареть после 5 лет проведенных среди фаэ. Почему это происходит неизвестно. Некоторые мудрецы утверждают, что взрослое тело человека более восприимчиво к магической энергии Владений, которая окружает смертного в землях фей. В любом случае, это объясняет легенды о том, как люди пропадали во владениях фаэ на века и возвращались почти не изменившись.

Фаэ редко считают свой возраст в годах. До Битвы Камней они вовсе не считали своих лет. Вместо этого, они обращались друг к другу согласно статусу (*Мадрим, Осенняя Колдунья*); позиции при дворе *(Мадрим, Осенняя Советница Восточной Долины)*; или просто с уважением *(Уважаемая Мадрим из Двора Осени)*. Сейчас все изменилось из-за влияния смертного общества, когда фаэ адаптировались к Средним Векам. Традиционалисты отвергают именование по эпохам, используя их разве что для уничижения, и продолжают использовать старые формы, так как считают, что унизительно упоминать возраст, а не действия. Они считают, что если это никогда не было важно раньше, так почему должно стать сейчас, просто оттого, что человеческое сообщество стало больше, чем незначительной деталью в жизни фей.

Эпоха рождения	Название	Приставка
До Золотого Века	нет	... Легендарный
До Битвы Камней	Золотой Век	... Золотого наследия
Мрачные Годы	Каменный Век	... Каменного наследия
После Клятвы Мира	Железный Век	... Железного наследия

Добавлять эпоху рождения у молодых фей принято после имени, но перед эпитетами. Если Мадрим была рождена в Золотом Веке, ее полное имя с упоминанием ее возраста будет: *Мадрим Золотого наследия, Осенняя Колдунья и Советница Восточной Долины*.

Немного о титулах

Феодальные титулы недавно вошли в культуру фей, и сейчас их более ни менее признают даже традиционалисты. Если старшие фаэ предпочитают уважительным обращение подчеркивать статус разных фей, молодые просто обращаются к системе титулов человеческого общества. В тексте написанном старшими фаэ, конткретные короли и королевы будет упоминаться так: *(Имя*

фаэ) лорд (или леди) (название местности) или *(Имя фаэ) хозяин (или хозяйка) (название крепости или двора)*; титулы никогда не ставятся перед именем. Весенний Двор первым принял человеческие титулы. Дворы Лета и Зимы все еще борются с этим нововведением, а Двор Осени смешивает старые способы и новые титулы в зависимости от ситуации.

Традиционалисты против либералов

Традиционалисты и либералы не являются организованными партиями в обществе фей. Эти термины используются только чтобы описать некоторые взгляды. Традиционалисты обычно следуют старым обычаям буквально. Они редко считают подменышей настоящими фаэ. В результате, большинство подменышей, которые попадают под власть традиционалистов переходят в другой двор или становятся фаэ Солнцестояния. Традиционалисты признают только перворожденных и инанимэ законными правителями крепостей и занимающими правящие позиции при дворах, и скорее считают подменышей «старшими слугами» стоящими над спрайтами и людьми, чем равноправными феями.

Либералы сочетают часть старых традиций с новыми методами. Они признают подменышей равными и обращаются с ними так, как с любыми другими феями. Они так же считают рождение подменыша прекрасным, а не безобразным и позорным (как традиционалисты).

Клятвенные круги

Группа фей работающих вместе называется клятвенным кругом. Обычно у клятвенных кругов нет названий, но есть и исключения. Например элитные войска двора Весны, известные как Зеленые Клинки, на самом деле являются клятвенным кругом, а не просто подразделением. Для создания клятвенного круга не нужно чье либо признание, но чтобы считаться легитимным в глазах двора, он должен предстать перед правителем, который решит, признавать или нет этот круг официально. Считается, что официальные клятвенные круги являются представителями признавшего их двора, поэтому бывает тяжело получить этот статус. Иногда клятвенный круг создают для определенной цели, до того, как выбираются его члены. Никого не заставляют вступать туда, но получить такое предложение – честь для любого фаэ. Возможно принадлежать более чем к одному клятвенному кругу.

Как же объединить персонажей в клятвенный круг? Хотя в «Темные Века:Вампиры» речь шла о котерии и пресонажах-Каинитах, описание того как группа собирается и работает актуально и для «Темные Века: Фаэ». Но если существует такая антипатия между Дворами, как может клятвенный круг состоять из персонажей разных Дворов?

Главы Первая и Вторая давали описание разных стремлений, с которыми может ассоциировать себя персонаж. Харнители Мира и Покровители могут образовывать клятвенные круги состоящие из фей разных Дворов. Гуманисты могут преодолевать разногласия между Дворами, чтобы добиться лучших результатов в своих исследованиях, и даже Агрессоры могут объединяться против большей угрозы. Важно выделить убедительную причину для совместной работы на первых сессиях, и игроки и Рассказчик ответственны за то, чтобы она всем подходила. За время игры, персонажи часто преодолевают свои разногласия, объединенные уникальным совместным опытом. Больше о техниках для Рассказчика вы можете прочитать в главе Шестой.

Клеймо Солнцестояния

В этой главе ранее приводились варианты истории фаэ Солнцестояния. Здесь мы описываем, как персонаж становиться одним из них, и как другие понимают, кем он является.

Если фаэ изгоняют за преступления против Двора, его мастер проводит ритуал, подобный Именованию, - только в этот раз на нем присутсвует весь местный двор и соседние правители. Фаэ приковывают к полу, полностью обнаженного, с кляпом во рту. Мастер вскрывает ему вены и наполняет кубок кровью. Смочив пальцы этой кровью, мастер изписывает все тело скованного фаэ тайными знаками. Со стороны эти символы выглядят как прекрасные и пугающие татуировки. В конце концов мастер вынимает кляп и магией заставляет преступника произнести вслух свое имя. Это имя становиться его доступным именем. Затем мастер завершает ритуал Солнцестояния, прошептав на ухо фаэ Позорное имя, которое отныне становиться его истинным именем. После этого остается только снять оковы, и вывести фаэ без какого-либо имущества к границам владений двора, запретив ему возвращаться. Возвращение в земли, из которых фаэ был изгнан, карается смертью.

Феи, которые *хотят* стать фаэ Солнцестояния, могут пройти такой ритуал добровольно, обычно в одиночку, но иногда с помощью единомышленников. Обычно фаэ наносит себе на лоб небольшой тайный знак собственной кровью и громко отрекается от Дворов и их идеологий, заявляя, что отныне ему предстоит жить как фаэ Солнцестояния. Многие из проходивших этот ритуал говорят, что слышали свое Позорное имя в шепоте ветра, или почувствовали, как оно появилось в их разуме.

Третий тип фаэ Солнцестояния встречается реже всего. Это фаэ, которые пережили ужасную катастрофу во время Именования и были магически помечены как парии (см. таблицу ниже). Легенды говорят, что таким феям предречена великая судьба, но их жизнь всегда преисполнена трагедией. Они все еще «из Солнцестояния», но получают некоторое признание в виду своего «избранного» статуса. (Признание не значит уважение: этих фаэ считают ходячим друным предзнаменованием, и пусть к ним не относятся с тем же презрением что к изгоям, обращаются с ними даже хуже). Магическая трагедия часто приводит к появлению самопроизвольно открывающихся ран, кровь из которых сама принимает форму татуировок Солнцестояния. Это очень болезненный опыт и для самого фаэ, и для его мастера, и Позорное имя звучит эхом в ушах их обоих. Потом боль проходит; фаэ не конвоируют прочь из владений двора без имущества, но мастер провожает его прочь от дома, со всеми вещами, которые тот пожелает взять. Такие фаэ Солнцестояния часто сохраняют тайную связь со своим мастером после изгнания, из-за их близости даже в провале.

Чтобы понять природу фаэ Солнцестояния нужно сделать бросок Восприятие + Чуткость (сложность 7). Если игрок прокидывает успешно, персонаж видит мерцающие призрачные татуировки (рисунки, которые мастер наносил во время ритуала Солнцестояния) или метку на лбу. Три или больше успехов открывают к какому Двору принадлежал раньше фаэ Солнцестояния (если он к какому-то принадлежал). Пять успехов так же открывают какой мастер нанес знаки.

Свадьбы

На протяжении своей долгой жизни, фаэ заводят много любовников, и даже несколько серьезных отношений. Их сердца не ограничены одной любовью, ведь их жизни настолько длинны, что куда бы не вел их путь, они могут найти другого, кто пробудит их страсть точно так же, как любовник оставленный в другом королевстве. Однако когда феи действительно любят друг друга, они выражают свою любовь взаимными клятвами перед лицом правителя местного двора.

Эти обеты просты и изменяются от двора к двору, но у них есть несколько общих элементов. При ритуале рассказывается, как возлюбленные встретились и кто (если кто-то был) свел их вместе; потом описывается, как они полюбили друг друга и все эмоции, о которых пара хочет рассказать публично; а третья и заключительная часть выражает их надежды на будущее. Эти обеты не магические, но они священны для фей; и даже те, кому обычно нельзя доверять, привыкли воспринимать брак, как нечто нерушимое. Хотя возможно использовать брак для продвижения собственных целей, фей учат заключать его только по истинной любви. Когда двое вслух произнесут свои обеты, правитель освящает их союз, даря паре зачарованный предмет (от зелья увеличивающего сексуальное желание до пары клинков, но обычно это что-то не превышающего значения Сокровища 2). Пара так же обменивается предметами, которые они с тех пор носят при себе постоянно, пока состоят в браке.

Насыщение

Что случается, если человек отведает еды Доброго Народа? Могут ли фаэ умирать от недоедания? Нужно ли им есть? Это Вопросы которые часто возникают в процессе игры и даже при создании персонажей.

Бесчисленные легенды и мифы учат людей не притрагиваться к еде и прекрасным напиткам, которые феи вкушают на своих пирах. Если фаэ не нужно боятся попасть под эффект какого-то зелья просто отведав своей еды, люди, съевшие мясо волшебных животных или отпившие вина фей отнимают один успех от бросков Силы Воли, сделанных чтобы противиться ухищрениям фаэ. Чтобы зачаровывать людей с помощью еды и питья, так чтобы действительно ослабить их дух и волю, требуется заклинания Рассвета – Вино и Хлеб или подобной магии Владений.

Фаэ нужно есть и они страдают от голода, но вне своих земель им нужно есть лишь один раз в день столько, сколько человек съедает за одну трапезу. Нужно заметить, что пока люди рассказывают о своих братьях зачарованных и измененных с помощью еды и питья фей, феи рассказывают то же самое о человеческой еде. Если у подменышей не возникает проблем с людской пищей, перворожденные и (особенно) инанимэ часто имеют Эхо связанные с каким-то видом человеческой еды (особым типом мяса, хлебом, вином и так далее).

В землях фей, фаэ должны питаться нормально. Однако там всегда полно еды и ни один фаэ не останется голодным в своих владениях.

Инанимэ на особом положении. Будучи созданиями природы и стихий, они не едят, но восполняют себя через контакт со своим элементом. Однако под личиной человека, они могут есть и насыщаться человеческой пищей.

Железо

Чистое железо очень опасно для фей. Орудия из железа наносят усугубленные повреждения фаэ в любой форме (но они могут их поглощать). Что еще хуже, когда фаэ ранят оружием из чистого железа, он теряет временный пункт Туманов. Только чистое железо оказывает такие эффекты; железо сплавленное с другими металлами не имеет особой силы против фей.

Памятка по созданию персонажа

Шаг Первый: Определитесь с концептом

Выберите Происхождение (Origin), Двор (Court), Натуру (Nature) и Маску (Demeanor) своего персонажа. На этом постройте его концепт.

Шаг Второй: Выберите Атрибуты

Выберите первичные, вторичные и третичные Атрибуты (Atributes). Вы начинаете с одной точкой в каждом Атрибуте. Распределите 7 точек среди первичных, 5 среди вторичных, 3 среди третичных Атрибутов.

Физические Атрибуты: Сила (Strenght), Стойкость (Stamina), Ловкость (Dexterity)

Социальные Атрибуты: Внешность (Appearance), Харизма (Charisma), Манипулирование (Manipulation)

Ментальные Атрибуты: Восприятие (Perception), Интеллект (Intelligence), Сообразительность (Wits)

См. «Темные Века: Вампиры» (или любой другой базовый рулбук) за подробным описанием Атрибутов.

Шаг Третий: Выберите Способности

Выберите первичные, вторичные и третичные Способности (Abilities). Распределите 13 точек среди первичных, 9 среди вторичных, 5 среди третичных. На этом этапе ни одна Способность не должна иметь значение выше 3 точек.

Таланты (Talants): Врожденные способности

Умения (Skills): Выученные способности

Знания (Knowledges): Академическое и интеллектуальное образование

См. «Темные Века: Вампиры» (или любой другой базовый рулбук) за подробным описанием Способностей.

Шаг Четвертый: Преимущества

Запишите Происхождение (Origin), Право Рождения (Birthright) и Слабость (Weakness). Распределите 5 точек среди Дополнений (Backgrounds). Запишите стартовую Силу Воли (Willpower) - 4, значения Туманов (Mists) и Плетения (Weaving), в зависимости от Происхождения. Запищите предпочтительное Владение (определяется Двором) и распределите столько точек во Владениях, сколько дает Происхождение. Выберите заклинания. Каждый пункт Плетения обеспечивает персонажу одно заклинание в каждом Владении. Игроки могут выбирать заклинания только из тех Владений, которые у них есть.

Шаг Пятый: Завершающие штрихи

Потратьте 15 свободных очков на то, чтобы усилить персонажа. Выберите Достоинства (Merits) и Недостатки (Flaws) (опционально). На этом этапе вы можете поднимать Способности выше 3.

Начинающие персонажи не могут иметь больше 3 точек в одном Владении. Выберите или придумайте одно Эхо. Запищите сколько Черт у вашего персонажа (одна Меньшая Черта за каждую точку в Туманах, одна Большая Черта для инанимэ) и создайте на их основе облик фаэ. Игроки так же могут брать дополнительные Черты за дополнительные Эхо (см. ниже).

Происхождения:

- **Подменыш:** Подменыши воплощают слияние человечества и рода фей. Это либо люди, вросшие среди фей или научившиеся пользоваться Владениями через зачарование; дети перворожденных и людей; или фаэ оставленные на месте похищенных человеческих детей и обнаруживающие свою природу во время тяжелого детства.

Начальные Туманы: 2 Начальное Плетение: 4 Начальные Владения: 2

- **Инанимэ**: Инаинимэ это фаэ-элементали, рожденные из какого-то аспекта природы, которые определяет их мировоззрение и характер. Связь инанимэ со своим элементом также дает им возможность воссоздавать свое тело от контаката с этим элементом

Начальные Туманы: 3 Начальное Плетение: 3 Начальные Владения: 3

- **Перворожденный:** Часто называемые истинными фаэ, перворожденные- воплощение чуда и ужаса, о которых говорят человеческие легенды. Они управляют Владениями лучше остальных фей, а их контроль над Высвобождением несравненен.

Начальные Туманы: 4 Начальное Плетение: 2 Начальные Владения: 3

Дворы:

- **Весна:** Свободомыслящие феи, предпочитающие новые пути, и проводящие время наблюдая или карая людей, чтобы защитить их

Предпочитаемое Владение: Рассвет

- **Лето:** Замкнутые и традиционные феи, преданные старым путям. Им нередко свойственны рыцарское поведение и строгий кодекс чести.

Предпочитаемое владение: День

- Осень: Коварные фаэ умирающего года, которые соблазняют и используют тех, кого сочтут способными принести пользу.

Предпочитаемое Владение: Сумерки

- **Зима:** Хищные, жестокие и бесчеловечные, фаэ Зимы не заботятся ни о ком, кроме себя.

Предпочитаемое Владение: Ночь

- **Солнцестояние:** Изгои и парии, которых презирают все прочие, но сохранившие свободу и независимость от идеологий Дворов.

Предпочитаемое Владение: нет

Владения:

- **День:** Управление светом, верой и мыслью. Используется чтобы направлять и вести других, а так же создавать временное подобие смертного облика.
- **Рассвет:** Управление чувствами, телом и временем. Используется для лечения и защиты разума от чужого вторжения.
- **Ночь:** Управление тьмой, кошмарами, холодом и несчастьем. Используется для внушения страха; считается самым атакующим Владением.

- **Сумерки:** Управление духами, магическими путешествиями и порталами. Используется для чтения мыслей, контроля над воздухом и определения прошлого.

Дополнения:

В добавок к Дополнениям Союзники (Allies), Контакты (Contacts), Влияние (Influence), Ментор (Mentor), Ресурсы (Resources) и Статус (Status) (см. «Темные Века: Вампиры»), игроки могут взять следующие Дополнения для пресонажей «Темные Века: Фаэ».

- **Имение :** Крепости и земли фей
- **Библиотека:** Хранилище источников по оккультным и связанным с Колдовством вопросам. Библиотеку можно использовать, чтобы снизить стоимость повышения Владений, а также чтобы обрести утерянные знания.
- **Заветы:** Уже установленные обязательства между фаэ и людьми, которые могут помочь защититься от Эхо.
- **Свита:** Смертные слуги, привязанные к фее заветами.
- **Спрайты:** Слуги фаэ, малые заветы которых могут защитить от Эхо, а магическая энергия забрана хозяином.
- **Сокровища:** Зачарованные и улучшенные магией предметы и зелья.

Цена в свободных очках:

Атрибуты: 5 очков за точку

Способности: 2 очка за точку

Специализации в Способностях: 1 очко (максимум на одну Способность 3 специализации)

Дополнение: 1 очко за точку

Владения: 7 очков за точку

Сила Воли: 2 очка за точку

Туманы/Плетение: 4 очка за точку

Концепт:

Концепт персонажа по «Темные Века: Фаэ» помогает выбрать Происхождение и Двор, Черты и Владения. От него многое зависит. У игроков и Рассказчика может возникнуть искушение пропустить этот момент, потому, что он не влияет на ход игры. Но в «Темные Века: Фаэ» концепт влияет не только на Способности персонажа, но и на его Черты и облик, что в свою очередь выражается игромеханически (помимо того, что формулирование концепта - ключевой момент при создании персонажа). Следующие вещи помогут вам определиться.

Концепты, связанные с профессией: Самое прекрасное в построении концепта вокруг профессии состоит в том, что такой концепт универсален. Можно описать персонажа с любым занятием, обычным для людей, не упустив ощущение игры за кого-то, кто происходит из «другого мира». Несмотря на это, вы можете не захотеть играть персонажем, которому легко найти двойника в мире людей. Если такая проблема возникла, стоит лишь добавить немного экзотики в концепт. Например: вместо обычного кузнеца, вы можете создать кузнеца по костям, который кует оружие из скелетов людей и животных, зачаровывая их с помощью Владений, чтобы кость была такой же прочной как железо, или вместо обычно швеи, швею которая создает экзотическую одежду из человеческих волос. Добавление таких элементов дает вам возможность, использовать свое знакомство с реальной культурой и историей, отыгрывая вымышленные дополнения к своей профессии.

Тематические концепты: Еще один способ создать персонажа-фаэ - простроить его вокруг какого-то образа. Они обычно очень описательны, но оставляют широкий простор для творчества. *Чудовище из темного леса* или *Ведьма долины* – хорошие примеры таких концептов. Они более удобны для Рассказчика при планировании игры, а также дают понять как создавать своего персонажа. Рассказчику стоит информировать игроков о теме хроники во время создания персонажей, чтобы они могли сконцентрироваться на придумывании подходящих концептов.

Литературные концепты: Иногда ни занятия, ни образа недостаточно, чтобы придумать концепт полноценного персонажа. В этом случае вы можете положиться на лучший источник по «Темным Векам: Фаэ» – литературу. Учитывая, что игромеханическая система Черт и Владений достаточно гибкая , вы можете использовать какие-то черты персонажей ваших любимых мифов и историй и создать из них фаэ. Например, вы легко можете сделать Ахиллеса подменышем или превратить Черную Аннис в перворожденную. Если повезет, вы найдете все что нужно в разделе Черт, но с помощью этой книги и Рассказчика, можно без проблем создать новые Черты, подходящие под ваш концепт.

Создание Персонажа

С некоторыми изменениями, персонаж-фаэ создается по той же схеме, что описана в «Темные Века: Вампиры». Вот подробности полного создания персонажа по «Темным Векам: Фаэ».

Шаг Первый: Определите Концепт

Подумайте, что сказать про «Мое Воспитание», «Мое Принятие», «Мою Службу» и «Мою Войну» (или «Мое Воспитание», «Мое Принятие», «Мою Службу», «Мой Позор» и «Мою Войну») и определите место персонажа в игре. Выберите ему Натуру и Маску (см. пятую главу «Темные Века: Вампиры»). Выберите подходящее Происхождение и Двор и запишите текущий концепт своего персонажа.

Натура и Маска

Любые Натуры (Nature) и Маски (Demeanor) из «Темные Века: Вампиры» применимы для фаэ. Они восстанавливают Силу Воли согласно обычным правилам.

Происхождение

Фаэ могут быть трех Происхождений. В добавок к наследию, Происхождение определяет первоначальное значение Туманов и Плетения. Поденыши - это люди воспитанные феями или дети фей и людей. Инанимэ – воплощение природных элементов. Перворожденные, часто называемые истинными фаэ, обладают очень сильной связью с волшебным миром и Владениями.

Каждое Происхождение имеет позитивный и негативный аспект, Право Рождения и Слабость, соответственно. Права Рождения и Слабости подробно описаны во Второй Главе: Происхождения и Дворы.

Двор

Когда фаэ проходит ритуал Принятия, он приносит присягу своему Двору. Дворы это стороны Войны Времен Года, и каждый Двор внушает своим членам особую идеологию. Помимо представителей четырех Дворов (Лета, Зимы, Весны и Осени), персонажи могут выбрать роль Лишенных Двора фаэ Солнцестояния.

Шаг Второй: Выберите Атрибуты

Выберите первичные, вторичные и третичные Атрибуты (Attributes). Вы начинаете с одной точкой в каждом Атрибуте. Распределите 7 точек среди первичных, 5 среди вторичных, 3 среди третичных Атрибутов. За подробной информацией обратитесь к «Темным Векам: Вампиры».

Шаг Третий: Выберите Способности

Способности (Abilities) разделены на три категории: Таланты (Talents), Умения (Skills) и Знания (Knowledges). Так же как и с Атрибутами, выберите первичные, вторичные и третичные Способности и распределите точки внутри них. Первичные Способности получают 13 точек, вторичные – 9 точек, третичные – 5. Ни одну способность нельзя поднимать выше 3 на этом этапе.

Шаг Четвертый: Преимущества

Четвертый шаг посвящен особым дарам и талантам персонажа

Дополнения:

Дополнения (Backgrounds) определяют преимущества с которыми персонаж начинает игру. Распределите 5 точек среди Дополнений. Союзники, Контакты, Влияние, Ментор, Ресурсы и Статус (из «Темных Веков: Вампиры») доступны персонажам-фаэ. Им так же доступны свои особые Дополнения.

Туманы и Плетение

Происхождение персонажа определяет его стартовое значение Туманов и Плетения. Туманы определяют связь персонажа с землями фей и магическим хаосом под его властью. Плетение помогает защищать магические эффекты в землях смертных, и снижает риск при Высвобождении Владений. Персонаж должен поддерживать баланс между этими двумя Показателями или пострадает от последствий.

Владения

Распределите столько точек, сколько дает Происхождение персонажа между Владениями. Владения это магические силы, которые фаэ используют для потрясающих (и ужасающих) эффектов. Владения включают: Рассвет, День, Сумерки и Ночь. У каждого Двора есть склонность к одному из Владений, которое считается Предпочитаемым Владением. Использование предпочитаемого Владения уменьшает сложность наложения заклинания и Высвобождения на 1. Запомните, что персонажи не обязаны брать Владение, предпочитаемое их Двором.

Заклинания

Заклинания это конкретное проявление Владений. Общее число известных персонажу заклинаний определяет значение его Плетения. Каждая точка в Плетении дает одно заклинание в *каждом* Владении. Игроки должны выбирать заклинания только из известных им Владений. Значение Владения так же влияет на максимальный уровень заклинания, которое может взять персонаж. Это значит, что персонаж с Плетением 10 может выбрать 10 заклинаний в каждом из известных ему Владений (что дает в общей сложности 40 заклинаний фаэ с точкой в каждом Владении). Игроки могут выбрать сколько угодно заклинаний во время создания персонажа, а могут сохранить потенциальные заклинания до своего дальнейшего продвижения в знании Владений.

Пример: *Даниель создает персонажа Линдолен, перворожденную воровку из Двора Осени, и выбирает два Владения (Ночь 1, Сумерки 3). Ему нужно выбрать полезные для Линдолен заклинания. Так как у Линдолен значение Плетения 4, она получает 8 заклинаний (4 в каждом Владении). Даниель читает заклинания в Главе Четыре, и приходит к выводу что Владение Ночи лучше подходит его персонажу с самого начала и решает взять все 4 заклинания в этом*

Владении во время создания персонажа. В то же время, он решает взять только 2 заклинания во Владении Сумерек во время создания персонажа, так как хочет сохранить оставшееся до того времени, когда сможет выбрать заклинания Сумерек 4 уровня. Даниель берет Мглу, Молчание, Пелену Разума и Ночную Тишь из Владения Ночи и Скорость Ветра (уровень первый) и Вечерний Плащ (уровень второй) из Владения Сумерек. Таким образом Линдолен не знает заклинаний третьего уровня Сумерек, но может получить эти эффекты (хоть и с большим риском) через Высвобождение.

См. Главу Четыре за большими подробностями о заклинаниях.

Шаг Пятый: Финальные Штрихи

Распределите 15 свободных очков, чтобы усилить вашего персонажа. Выберите Достоинства (Merits) и Недостатки (Flaws). Стоимость определена в этой же главе выше. На этом этапе можно поднимать Способности выше 3.

Специализации

Специализации (Specialisations) берутся по правилам из «Темных Веков: Вампиры»

Сила Воли

Все персонажи-фаэ начинают с Силой Воли (Willpower) 4

Заветы и Эхо

Заветы и Эхо - важные составляющие персонажа. Существует три вида Заветов: Золотые, Каменные и Железные.

Золотые Заветы были заключены в первые дни Войны Времен Года и до Битвы Камней. Это самый редкий вид заветов, которыми может обладать фаэ, заключенный со всем человечеством. Каменные заветы заключались между Битвой Камней и Клятвой Мира, они редки в силу того, что фаэ очень мало лично появились в мире людей в эти годы. Такие заветы обычно включают целый город или такое же количество людей. Железные Обеты, наиболее распространенные, заключают с отдельными людьми, после Клятвы Мира и до настоящего времени. Знание о том, как заключать Золотые и Каменные заветы потеряно для большинства фей в Темные Века. Персонаж может кинуть свое значение Заветов (Дополнения) сталкиваясь с Эхо, чтобы снизить или свести на нет его эффекты.

Эхо символизируют народные средства и верования, защищающие от фей и заставляющие их держаться подальше. Если фаэ сталкивается с особенно сильным Эхо, он может сразу погибнуть. Все персонажи начинают с одним Эхо. Игроки могут выбрать дополнительные Эхо, чтобы получить дополнительные Черты.

Фейский облик

Фейский облик определяет как фаэ выглядит в своей настоящей форме. Все персонажи более или меннее гуманоидны; таким образом стандартная внешность напоминает внешность взрослой

женщины или мужчины. К ней добавляются Черты. Меньшие Черты это косметические изменения, а Большие созадют очень странный облик. Большие Черты дают определенные преимущества (от снижения сложности на определенные броски до дополнительных точек в Атрибутах и Способностях), тогда как Меньшие Черты влияют лишь на внешний вид.

Персонажи начинают с количеством Меньших Черт равном их значению Туманов (стартовому, определенному Происхождением, плюс повышениям за дополнительные очки). Персонажи-инанимэ так же получают на начало одну Большую Черту. Персонажи могут получит дополнительные Черты за дополнительные Эхо; каждое Эхо в этом случае дает 2 Меньшие или 1 Большую Черту.

Показатели

Хотя фаэ в основном используют обычные показатели, такие как Атрибуты и Способности, несколько новых Способностей и Дополнений актуальны только для них.

Способности

Фаэ используют способности (Abilities) из «Темых Веков: Вампиры» с некоторыми изменениями и дополнениями.

Исключенные Способности: Из-за того что они очень редки у пресонажей-фаэ, Теология (Theology) и Гуманитарные знания (Academics) не включены в лист персонажа «Темных Веков: Фаэ». Также Эмпатия (Empathy) заменена Чуткостью (Keening), так как большинство фаэ не понимает чувств людей. Чуткость, описанная ниже, работает как Эмпатия в случае с другими фаэ. Однако персонажи, особенно подменыши, все еще могут брать Талант Эмпатия.

Лингвистика (Linguistics): Перворожденные и инанимэ могут автоматически говорить и писать на языке своего Двора и «языке Воспитания», общем языке фаэ. Дополнительные точки в Лингвистике нужны чтобы говорить с людьми и представителями других Дворов на их языках. Подменыш может выбрать язык своего Двора, язык Воспитания или человеческий язык, как свой базовый, но на остальные должен тратить дополнительные точки.

Оккультизм (Occult): Хотя Знание Оккультизм будет работать также как и в «Темных Веках: Вампиры», та информация о феях, которая попала бы в сферу оккультизма для вампира, попадает под область Колдовства (Gramarye) (нового знания, описанного ниже). Для фаэ, Оккультизм включает все сверхъестественные существа (магов, оборотней, вампиров). Демоны и призраки также попадают в эту категорию, так же как и духи, не относящиеся к спрайтам.

Новый Талант: Чуткость

Чуткость позволяет фаэ отслеживать течение магии фей и ее влияние на мир. У перворожденных и инанимэ это получается лучше, хотя все феи обладают таким талантом в какой-то степени. Рассказчик должен помнить что это виденье фей *всегда* активно и персонаж может бросить Чуткость в любой момент. Так как Чуткость это Талант, персонажи могут использовать его, не имея

точек в этой Способности. Чуткость также можно использовать в качестве Эматии в отношении других фей.

* **Новичок:** Ваш врожденный талант к фейскому зрению активен и позволяет вам видеть наиболее очевидные следы магии

** **Практик:** У вас развитое фейское зрение, оно позволяет вам видеть течение энергии используемых Владений и даже улавливать их следы спустя некоторое время.

*** **Осведомленный:** Ваше зрение остро и даже скрытая магия не ускользнет от него.

**** **Эксперт:** Раньше вам приходилось прикладывать усилия, чтобы заметить магию, теперь вы видите ее повсюду. К вам обращаются за помощью, чтобы найти потерянных фей.

***** **Мастер:** Даже Владения не скроют других от вашего острого зрения.

Встречается у: фаэ, некоторых чувствительных смертных

Специализации: (конкретное) Владение, Сокровища, Подменыши, Иллюзии

Новое Знание: Загадки

Люди знают, что феи черезвычайно искусны в загадках. Хотя эти истории часто преувеличены, феи несомненно мастера загадок и решения головоломок. Знание Загадок также было необходимо в первые дни Войны Времен Года, так как колдуны, шпионы, генералы и провидцы всех Доров были вынуждены записывать все сложными шифрами и кодами, чтобы записи не причинили вреда Двору, попади они в руки врага. И хотя это уже не так повсеместно распространено, старшие феи часто говорят и пишут загадками, чтобы никто не понял что они знают на самом деле.

* **Дилетант:** Вы знаете как задавать и отвечать на простые загадки

** **Ученик:** Вы знаете достаточно, чтобы впечатлить дурачков, но многое все еще сводит вас с ума

*** **Образованный:** Большинство загадок для вас лишь развлечение. Теперь вам нужны более серьезные испытания.

**** **Мудрец:** Вы можете расшифровать языки далеких земель, только взглянув на их структуру

***** **Мастер:** Единственный шанс что-то от вас скрыть – это убить вас.

Встречается у: мудрецов, трикстеров, пророков, оракулов, спрайтов

Специализации: Духи, Загадки, Дедукция, Быстрые Решения, Коды

Новое Знание: Колдовство

Это знание позволяет проникнуть в суть четырех Владений, а так же опознавать и использоватьмагических растения и дрессировать волшебных тварей. Колдовство необходимо, чтобы варить зелья, ковать сокровища и создавать новые заклинания. В паре с Чуткостью, Колдовство позволяет определить скрытую магию и опознать используемое Владение.

Колдовство также дает представление о том, как проводить ритуалы (включая Именование) и заключать заветы. Когда вы берете Колдовство, вы должны определить сферу знаний своего персонажа.

* **Дилетант:** Вы можете определить какое Владение влияло на жертву спустя 48 часов после наложения заклинания, какие растения могли отравить дипломата, и какое чудовище оставляет такие метки на деревьях. Вы также можете помогать создавать сокровища 1-ого уровня.

** **Ученик:** Вы можете опознать заклинания по звуку от его эффектов, вы знаете как обезвредить яд, который проглотил дипломат, вы знаете, что ест это чудовище. Вы можете помогать создавать Сокровища 2-ого уровня.

*** **Образованный:** Вы знаете какое Владение и заклинание влияли на жертву и как вылечить ее с помощью порошков и зелий, которые вы можете создать. Вы знаете анатомию чудовища и где его слабое место. Вы можете помогать создавать Сокровища 3-его уровня.

**** **Мудрец:** Вы можете определить прошедшие магические эффекты, бросив один взгляд, и создавать любовные зелья и столь же мощные порошки. Вы знаете как подчинить чудовище одним лишь знанием (без Знания Животных). Вы также можете помогать создавать Сокровища 4-ого уровня и Каменные Заветы.

***** **Мастер:** Только величайшие магические загадки, которые занимали лучших мудрецов тысячелетия, могут ускользнуть от вашего понимания. Вы можете, за должное время и с должными исследованиями, создавать Золотые Заветы. Вы можете создавать сокровища 5-ого уровня.

Встречается у: колдунов, мастеров, мудрецов, дрессировщиков, убийц

Специализации: Заклинания, Владения, Флора, Фауна, Магические животные, Заветы, Порошки и Зелья, Сокровища

Церемония Именования: Механика

Хотя Принятие полностью отдается на откуп Рассказчика, Именование требует специального броска. У мастеров, проводящих Принятие, должно быть Колдовство 4, чтобы совершить ритуал. Чтобы понять, как проводить Принятие именно этого фаэ, мастер должен сделать бросок Интеллект + Колдовство (сложность 6). Каждый неуспешный бросок добавляется в специальный пул. Это пул Солнцестояния, который может обратить Принятие против тех, кто его проводит (чтобы этого избежать можно тратить пункты Плетения, как если бы это было Высвобождение). Когда мастер накладывает заклинание Принятия, Рассказчик тайно делает бросок пула Солнцестояния (сложность 9). Если успехов на заклинание меньше, чем в броске Солнцестояния, Принятие срывается, и персонаж (и его мастер) страдают от последствий, описанных в разделе «Клеймо Солнцестояния» выше.

Дополнения

Поляны и крепости фей, мифические сокровища, смертные слуги и духи под командованием фаэ: все это новые специальные дополнения для «Темных Веков: Фаэ».

Разрешенные Дополнения

В «Темных Веках: Вампиры» дается ряд Дополнений, которые можно взять во время создания персонажа. Хотя большая их часть подходит вампирам, но не феям, следующие Дополнения все же можно брать: Союзники (Allies), Контакты (Contacts), Влияние (Influence), Ментор (Mentor), Ресурсы (Resources), Статус (Status).

Дополнение Статус действует так же, как в «Темных Веках: Вампиры», но влияет на положение персонажа при местном дворе (и возможно сезонном Дворе). Очень старые и могущественные фаэ могут иметь высокий статус вне зависимости от места и ситуации. Фаэ Солнцестояния не могут брать Дополнение Статус.

Имение

Война Времен Года приближается; инквизиторы владеют ужасной силой, проистекающей из веры; оборотни рыщут по лесам фей, не обращая внимания на священные дубы; Эхо распространяются по миру, словно лесной пожар, принося боль и страх всем фаэ. Это темные времена; и хотя лишь немногие феи владеют местами, которые могут назвать своими, некоторым повезло.

Имение описывает физическое пространство, которое может находиться и глубоко в землях фей и скрываться под носом у людей, где фаэ могут почувствовать себя в безопасности. Это может быть и скрытое убежище, и заброшенный храм или монастырь посреди дикой местности, а может быть магическая крепость или замок.

Имение равноценно Домену (Domain) из «Темных Веков: Вампиры» во многом, но во многом и отличается. Основным различием между Дополнениями является то, что вампирский домен дает спокойное место, чтобы охотиться, и часто включает человеческие поселения. А Имение фаэ считается землями фей, и обычно лишено смертных обитателей. Как место для безопасных собраний, Имение является хорошим вариантом Якоря (Anchor) других Дополнений.

Уровень Дополнения определяет количество очков, которые вы (или вся ваша группа, если вы скидывались) должны распределить между разными показателями, чтобы создать Имение. Эти показатели: размер, защита, магические эффекты и окружение. Вам также нужно выбрать особое Владение для этого Имения. Вы можете потратить больше очков, чтобы выбрать дополнительные Владения. Помните, что можно вложить все очки в Размер, но тогда у этого места не будет ни укреплений, ни окружающих областей с самого начала.

Каждая точка, вложенная в Защиту, увеличивает сложность вторжения в Имение и снижает сложность выслеживания вторгшихся, так же, как и в случае с Дополнением Домен.

Каждая точка, потраченная на Магические Эффекты, дает вам выбрать одну из предложенных опций:

- Каждое использование связанного с Имением Владения идет по сложности – 1 (в добавок ко всем остальным модификаторам), что делает магию еще более могущественной
- Имение восстанавливает 1 пункт Туманов и Плетения за час отдыха

- В Имении живет слуга-спрайт, исполняющий черную работу. Он не может сражаться или защищать фаэ от Эхо, но в остальном идентичен спрайту 2-ого уровня (см. Дополнение Спрайты)
- Имение неограниченно продлевает любое заклинание, позволяющее держать людей под контролем. Это может привести к синтезу между человеческой душой и миром фей, превратив смертного в подменыша (по усмотрению Рассказчика)
- Имение уменьшает на 2 сложность всех бросков Чуткости и Колдовства, сделанных для приручения магических животных
- Имение уменьшает запас кубиков Высвобождения на 1 в своих границах (даже перворожденные получают это преимущество, их запас кубиков Высвобождения считается равным 2, пока они внутри Имения)
- Имение не дает другим обнаружить свое местонахождение, если только они точно не знают что искать, хотя путешественники могут случайно попасть туда. Возможно, Имение нельзя обнаружить, пока не выполнены особые условия (которые следует обсудить с Рассказчиком)

Каждая точка потраченная на Размер или Окружение увеличивает Имение следующим образом:

* Имение размером с небольшую избу (Размер); территория вокруг Имения не больше нескольких акров (Окружение)

** Имение размером с небольшой дом (Размер); территория вокруг Имения около 20 акров (Окружение)

*** Имение размером с купеческий дом (Размер); территория вокруг Имения велика, максимум 40 акров (Окружение)

**** Имение размером с заброшенную церковь, аббатство или крепость (размер); земельные владения около 60 акров (Окружение)

***** Имение размером с крупный замок (Размер); земли растягиваются больше чем на 80 акров (Окружение)

Библиотека

Стоимость: 2 очка Дополнений или 2 свободных очка за точку

Библиотека дает фаэ ряд источников, из которых он может черпать знание. Для фаэ это обычно означает свитки и книги, но также может включать и пленных духов и особые сокровища. Множество таких материалов была потеряна во время Битвы Льда, а после знаменитой Битвы Камней еще больше источников пропало. Беря это Дополнение, персонаж получает часть утерянного знания.

Владение библиотекой связано с определенным риском. Другие могут искать информацию, которой владеет фаэ, да и сама информация может оказаться опасной. И все же это великое сокровище для тех, кому нужно потерянное знание. Игроки и Рассказчик должны вместе работать во время всоздания персонажей и решить, какого рода информацию содержит их Библиотека.

Игрок может сделать бросок Интеллект + Библиотека (сложность 8), чтобы найти информацию о потерянном знании из областей Колдловства или Оккультизма. Успех в базовом броске Библиотеки снижает стоимость повышения Владения на 1 пункт опыта. Отсутствие успехов

означает отсутствие материалов по этому Владению, которые могли бы помочь персонажу. Провал в броске Библиотеки означает, что персонаж не только не нашел нужной информации, но информация им найденная запутала его настолько, что повышение Владения будет стоить на один пункт опыта больше. Персонаж не может использовать Библиотеку в дальнейшем для развития этого Владения, пока Рассказчик не решит, что он пришел к совершенно новому уровню понимания.

* Несколько свитков о данной области, или небольшое сокровище, дающее подсказки, по поводу того, что вы ищете.

** Рукописные сообщения знающего мудреца или доступ к оракулу, который может помочь вам в поисках

*** Книга по выбранной теме или магическое зеркало отвечающее на ваши вопросы загадками

**** Собрание свитков и книг или разумное чудовище, прожившее тысячи лет и способное сообщить факты из разных областей знаний

***** Полностью потерянная библиотека крепости или древнее и мудрое существо (такое, как голова Мимира)

Заветы

Заветы это соглашения между фаэ и людьми, защищающие от Эхо, пока они соблюдаются. В завет должны быть включены условия, которые нарушат его. Так как завет магически закреплен, он также включает наказание для нарушивших его. См. ниже более подробную информацию по заветам.

Железные заветы самые распространенные в Темные Века; их заключают между одним фаэ (или маленькой группой фей) и человеком (или маленькой группой людей). Каменные заветы редки, они были заключены до Клятвы Мира, после Битвы Камней. Редчайшие заветы – Золотые – были заключены в Золотой Век, секрет их был потерян после Битвы Камней. Так как они заключались между фаэ и целыми народами, это самый могущественный вид заветов. Золотые Заветы всегда имеют значение 4 или 5.

Игроки могут брать Дополнение Заветы больше, чем один раз. Это значит, что у персонажа есть несколько заветов. Значение Дополнения Заветы можно складывать или выбрать в качестве Якоря (Anchor), если соблюдение Завета обеспечивает персонажа Ресурсами, Контактами или другими преимуществами. Якорные Заветы следует исполнять более тщательно – если завет будет нарушен, остальные преимущества непременно пострадают.

В добавок к защите от Эхо, заветы помогают фаэ восстанавливать пункты Плетения.

* Железный Завет

** Железный Завет

*** Железный или Каменный Завет

**** Каменный или Золотой Завет

***** Каменный или Золотой Завет

Свита

У фей есть не только спрайты, чтобы исполнять их волю. Некоторые люди добровольно приходят к Доброму Народу за помощью, и остаются в услужении в качестве платы или из-за того, что ищут нечто, чего не могут получить в землях смертных. Других похищают в зрелом возрасте и магически ослабляют их волю. Но как бы они не попали к феям, служить волшебному народу непросто и очень рискованно (а иногда смертельно опасно). В Войне Времен Года людей часто использовали как солдат, но эта практика вышла из употребления после Клятвы Мира. С приближением конца перемирия, некоторые дворы снова учат своих смертных рабов сражаться, но все же чаще людей используют как слуг.

Люди, выжившие на службе у своих хозяев-фей, иногда могут стать подменышами (хотя эта поразительная метаморфоза остается на усмотрение Рассказчика). Дополнение Свита включает и людей похищенных, и тех, кто попал в рабство из-за нарушения завета.

Слуга должен сделать бросок Силы Воли (сложность 10), чтобы предать своего хозяина, и не способен причинить своему лорду физический вред. Любая попытка отзывается жуткой болью – несчастный изрыгает кровь и получает усугубленные (aggravated) повреждения равные значению Туманов своего хозяина. Чтобы избежать недовольства, фаэ должен заботиться о своих слугах. Если их не кормить и не одевать, они попробуют восстать рано или поздно, не взирая на последствия.

Если член Свиты за счет какой-то магии покинул земли фей, он должен сделать бросок Силы Воли (сложность Туманы хозяина + 3) или для него повыситься сложность всех бросков Восприятия и Силы Воли на 3 до истечения месяца. Он должен делать этот бросок каждый месяц, столько, сколько он пробыл в услужении у фаэ (это значит, что человек похищенный феями на 5 лет должен делать бросок каждый месяц в течение 5 лет). Для некоторых слуг это означает, что они никогда не восстановятся. Многие из таких людей настолько скучают по миру фей, что добровольно возвращаются к своим хозяевам.

Как и с Дополнением Слуги (Retainers) у вампиров, более высокие уровни Дополнения Свита могут описывать большие группы обычных слуг или несколько выдающихся человек. Члены Свиты, которые могут сражаться, всегда считаются способными.

* Один человек

** Два обычных человека или один способный слуга

*** Четыре обычных человека, двое способных слуг или одна выдающаяся личность

**** Восемь обычных человек, четверо способных слуг или две выдающиеся личности

***** Шестнадцать обычных людей, восемь способных слуг или четыре выдающиеся личности

Спрайты

Спрайты - это духи, созданные из бесформенной энергии мира фей. Они могли бы стать перворожденными или инанимэ, но им не хватает сил. Поэтому они остаются эфемерными.

Хотя спрайты родственны феям, они лишены фейского облика; они очень малы (от одного до трех футов), не имеют четкой костной структуры и узнаваемых черт лица. Они взаимодействуют с миром также как феи, пока находятся внутри имения, но вне земель фей они могут взаимодействовать с окружающим миром только по воле своего хозяина. Помимо этого, в мире людей спрайты невидимы для всех, кроме фей, если не применять какие-то сверхъестественные способности, родственные Чуткости.

Спрайты имеют внутреннюю социальную иерархию, даже если всегда подчинены сообществу фей. Чем могущественнее спрайт (чем больше значение Дополнения в игромеханических терминах), тем большим количеством Наговоров (Charms) он владеет; вдобавок он становиться более «материальным» внешне. Такие спрайты командуют более слабыми, а те кто поистине силен могут в какой-то момент пройти Воспитание и стать истинными фаэ, если их хозяин обеспечит им дополнительную магию, чтобы создать настоящий облик.

Как существа, которые не являются ни феями, ни людьми, спрайты не имеют дела ни с заветами, ни с Эхо; это и делает их столь ценными для фаэ. Хозяева спрайтов могут воззвать к своим слугам, когда сталкиваются с Эхо, чтобы те защитили их от вреда. Игрок может по своему выбору добавить значение Дополнения Спрайты к броску заветов, но каждую точку можно использовать только один раз за сессию (если у персонажа Спрайты 3, он может добавить 3 кубика к одному броску заветов или трижды один кубик к разным броскам заветов, но у него только 3 кубика Спрайтов на каждую сессию). Персонажи без Дополнения Заветы тоже могут использовать Спрайтов таким образом. Спрайты не должны сопровождать фаэ, чтобы это работало.

Спрайты могут давать своим хозяевам дополнительные пункты Туманов в случае нужды (но им нужно быть с хозяином в одном и том же месте). Фаэ может получить 1 пункт Туманов за каждую точку в Спрайтах. Српайты восстанавливают Туманы также как и фаэ.

Можно вкладывать значение Дополнения как в большое количество слабых слуг,так и в создание одного особенно могущественного спрайта.

* Обычный спрайт-слуга с 2 Наговорами

** Способный спрайт с 4 Наговорами (или 2 обычных спрайта)

*** Признанный спрайт с 6 Наговорами (или 4 обычных спрайта)

**** Могущественный спрайт с 8 Наговорами (или 6 простых спрайтов)

***** Почти равный фаэ спрайт с 10 Наговорами (или 8 обычных спрайтов)

Спрайты

Хотя это и не обычные духи, игромеханически спрайты действуют также. В «Темных Веках: Вампиры» дается подробное описание способностей духов. Спрайты считаются нематериальными, когда находятся вне земель фей, но те, что обладают Наговором (Charm) Материализация (Materialize) могут сделать себя видимыми для всех.

Помните, что у всех спрайтов есть личность, и те, что не связаны Дополнением могут выступать союзниками или антагонистами, если они достаточно могущественны.

Ниже приведены примеры, которые Рассказчик может использовать на скорую руку.

* *Слуга-спрайт (обычный спрайт)*

Ярость (Rage): 1 Гнозис (Gnosis): 2 Сила Воли (Willpower): 2 Эссенция (Essence): 5

Наговоры (Charms): Оживление Вещей, Быстрый Полет

* *Посыльный спрайт (способный спрайт)*

Ярость: 2 Гнозис: 4 Сила Воли: 4 Эссенция: 10

Наговоры: Оживление Вещей, Быстрый Полет, Удар

* *Спрайт-оруженосец (признанный спрайт)*

Ярость: 4 Гнозис: 6 Сила Воли: 5 Эссенция: 15

Наговоры: Оживление Вещей, Быстрый Полет, Речь, Изменение формы, Вопль (как Присутствие 1), Удар

* *Спрайт-мудрец (могущественный спрайт)*

Ярость: 6 Гнозис: 9 Сила Воли: 7 Эссенция: 21

Наговоры: Оживление Вещей, Быстрый Полет, Изменение Формы, Удар, Речь, Исцеление

* *Мастер-спрайт (подобный фаэ спрайт)*

Ярость: 9 Гнозис: 10 Сила Воли: 8 Эссенция: 28

Наговоры: все описанные ниже Наговоры

Магия Спрайтов: Наговоры

Магические силы спрайтов называются Наговорами. Игроки, знакомые с «Темными Веками: Оборотни» или «Темными Веками: Маги» могут давать своим спрайтам Наговоры из этих книг с согласия Рассказчика. Спрайты восстанавливают потраченную Эссенцию по 4 пункта за час отдыха в землях фей.

- **Оживление вещей:** Спрайты могут оживлять предметы обихода и оружие, но ничего, что требует больше 3 Силы, чтобы использовать. Спрайт не может оживить больше предметов, чем его Гнозис. Если он атакует с помощью оживленных предметов, повреждения снижаются до броска на поглощение урона (один уровень летальных (lethal) повреждений становиться одним уровнем ушибов (bashing)), а бросок на атаку делается как обычно. Стоимость: 2 пункта Эссенции за предмет и час
- **Удар:** Спрайты могут атаковать других, посылая могущественный магический удар, принимающий форму, близкую Двору хозяина. Зимний спрайт может бросить осколки льда или направить ледяной поток воздуха, тогда как Весенний спрайт будет швыряться черными изогнутыми шипами во врагов своего хозяина. Спрайт тратит один пункт

Эссенции за уровень ушибов (bashing), 3 за уровень летальных повреждений (lethal), 6 за уровень усугубленных (aggravated). Эти повреждения могут быть поглощены как обычно. Игрок или Рассказчик управляющий спрайтом должен решить сколько урона нанесет атака до броска, показывающего преуспел ли в ней спрайт. Сделайте бросок Силы Воли спрайта, чтобы понять попал ли он. Эссенция потраченная на атаку тратиться даже если она прошла мимо цели. Дополнительные успехи в броске на Силу Воли не добавляются к повреждениям. Стоимость: разная.

- **Исцеление:** Также как спрайты могут направлять магическую энергию во вред другим, они могут лечить тех, кто в этом нуждается. Спрайты покупают уровни здоровья для исцеления так же, как и для повреждения с помощью Удара, но за двойную цену. Исцеление ушибов стоит 2 пункта Эссенции за уровень, летального – 6, усугубленного – 12. Стоимость: разная.
- **Парализующий Взгляд:** Этот Наговор парализует одну цель. Сделайте бросок Гнозиса (сложность Выносливость жертвы + 3, или Ярость, если жертва другой спрайт или дух), чтобы определить успех. Жертва не может двигаться столько ходов, сколько было успехов в броске. Стоимость: 1 для несверхъестественных существ, 2 для духов, 3 для вампиров, магов, оборотней и фей
- **Изменение Формы:** В момент опасности спрайт может потратить раунд, чтобы развоплотиться и сбежать в свое убежище. Обычно это владения, где он служит, или дом его хозяина. Бросок не требуется. Стоимость: 15 Эссенции.
- **Речь:** Если у спрайта нет этого Наговора, он может говорить только со своим хозяином (с помощью ментальной связи) и с другими спрайтами. Когда спрайт использует эту силу, он получает возможность говорить на желаемом языке. Это делает спрайтов бесценными компаньонами в путешествиях к иноземными дворам и народам. Этот Наговор редок; лишь некоторые спрайты владеют им (значение Спрайтов 3 и больше). Стоимость: 3 пункта Эссенции за час
- **Быстрый полет:** Спрайты с этим Наговором могут легко избежать поимки несверхъестественными существами. После активации, спрайт двигается утроенной скоростью, а его максимальная скорость становиться (60 + Сила Воли*3) ярда в раунд. Стоимость: 1 пункт Эссенции

Сокровища

Сокровища это предметы, оружие, доспехи, порошки, зелья и все что угодно, заряженное магией фей. Самые обычные называются просто Сокровищами Фей; и хотя они могущественны, они не идут ни в какое сравнение по силе с Заклятыми Сокровищами.

У мастеров должны быть выдающиеся познания в Колдовстве, равно как и правильные заклинания, чтобы создать сокровище. Даже сейчас создаются новые сокровища, но ни одно из них не может сравниться с теми, что были созданы до Битвы Льда или Камней. Беря это Дополнение, определите с Рассказчиком магические эффекты предмета.

Пятая Глава: Королевства и Подвиги дает описание разных типов Сокровищ и примеры того, что фаэ может получить вместе с этим Дополнением. Можно распределить точки между разными сокровищами.

* Один уровень Сокровищ

** Два уровня Сокровищ

*** Три уровня Сокровищ

**** Четыре уровня Сокровищ

***** Пять уровней Сокровищ

Достоинства и Недостатки

Помимо Достоинств (Merits) и Недостатков (Flaws) из «Темных Веков: Вампиры», персонажи фаэ могут выбрать описанные ниже.

Недопустимые Достоинства и Недостатки

Хотя в «Темных Веках: Вампиры» описано много интересных Достоинств и Недостатков, не все они подходят для «Темных Веков: Фаэ». Персонажи не могут выбирать следующие: Есть Пищу (Eat Food), Здоровый Вид (Blush of Health), Эффективное Усвоение (Efficient Digestion), Огромный Размер (Huge Size), Коротышка (Short), Запах Могилы (Smell of the Grave), 13-ое Поколение (13th Generation), Болезненный Укус (Ragged Bite), Прокаженный (Leper), Хромой (Lame), Чудовищный (Monstrous), Ребенок (Child), Мертвая плоть (Flesh of the Corpse), Небесное Покровительство (Celestial Attunement), Разборчивость (Prey Exclusion), Религиозный Запрет (Religious Prohibition), Пожиратель Плоти (Flesh Eater), Крестоносец (Crusader), Клятвопреступник (Oathbreacker) (у фаэ своя версия этого Недостатка), Разоблаченный Язычник/Еретик (Outspocken Heretic/Pagan), Новичок на Пути (Initiate to the Road), Неспособность к Становлению (Cannot Embrace), Отсутствие Отражения (Cast no Reflection), Кровавое Безумие (Blood Madness), Прикосновение Проклятого (Grip of the Damned), Слабая Кровь (Weak Blood), Слабая Аура (Weak Aura) и Сильная Аура (Potent Aura).

Все Достоинства и Недостатки, упоминающие Сиров (Sires), относятся к Менторам фаэ. Недостаток Отступник (Apostate) означает, что фаэ сменил Двор.

Физические:

Подобный ангелу (Достоинство 3)

Ваши Черты походят на то, как должны выглядеть ангелы и посланцы Небес по представлению смертных. Когда люди видят вас в истинном облике, они реагируют не так подозрительно, скорее с восторгом и мольбой, чем со страхом и жестокостью. Вы также меньше рискуете получить Эхо в таких ситуациях. Большое количество людей не дает дополнительных штрафов.

Демонический (Недостаток 3)

Выши Черты походят под то, как должны выглядеть демоны и слуги Сатаны по представлению смертных. Когда люди видят вас в истинном облике, они преисполняются страхом и ненавистью, часто стараются вас изгнать, используя молитвы, священные символы и песнопения. Из-за этого, ваше начальное Эхо должно иметь какое-то отношение к религии (обычно христианству), и вы теряете дополнительный кубик из броска, чтобы сопротивляться получению Эхо, если рядом присутствует священник или другой святой человек.

Слабость Плоти (Недостаток 3)

Вы подвержены болезням смертных и испытываете те же эффекты, что и люди. Болезни, приводящие к смерти, вводят вас в глубокую кому, пока что-то не исцелит их.

Неземной облик (Недостаток 4)

Ваш облик необычайно силен. Скрыть его от смертных и других наблюдателей можно лишь с помощью двух дополнительных пунктов Туманов или двух дополнительных успехов в броске Владения Дня, чтобы создать смертный облик. Даже если вы спрятались или замаскировались успешно, люди с Силой Воли больше 6, чувствуют что с вами что-то не так, и сложность всех социальных взаимодействий с ними увеличивается на 2.

Социальные:

Помошник или Чудовище (Достоинство/Недостаток 1)

Вы известны местным жителям или какой-то группе людей (путешественникам, рыцарям, пастухам и т.д.) как волшебный помощник, и хотя они могут бояться вас, скорее всего они не будут сразу пытаться от вас избавиться. Сказки, описывающие как вы помогали людям, широко известны, и некоторые даже ищут вашей помощи. Это вы или они обязаны работать бесплатно или помогать друг другу без вопросов – просто смертные, которые знают о вас, скорее всего не начнут охоту на ведьм и не будут направлять против вас Эхо. У вас есть дополнительных кубик на социальные взаимодействия и добавочный кубик на броски, чтобы не получить дополнительные Эхо, в случае со смертными, которые знают легенды о вас.

Если вы известны, как Чудовище,– все наоборот: вас знают множество людей, но считают бичом и наказанием Господним. Если смертный узнает вас, вам будет тяжело произвести хорошее впечатление, работать с ним или вести разговор без использования заклинаний. Со временем можно исправить репутацию, но это по меньшей мере очень тяжело. Вы теряете один кубик на все социальные броски и отнимаете один кубик от бросков, чтобы не получить дополнительные Эхо, когда имеете дело со смертными, узнавшими вас.

Блудный подменыш (Достоинство 2)

Ваши перворожденные родители давно считали вас потерянным или мертвым, пока, наконец, вы не осознали свою истинную природу и не вернулись к ним. Имея большой опыт общения с людьми и высокородных родителей, вы обладаете ценными сведениями и о смертных и о феях. Все броски, имеющие отношения к знанию о взаимодействии людей и фей делаются по – 2 сложности.

Дитя Инанимэ (Недостаток 1)

Вы произошли от союза двух инанимэ, и оба отреклись от вас и стараются вас избегать. Хотя на ваших родителях лежит основная тяжесть греха, другие феи считают ваше существование несколько противоестественным. Вы получаете + 1 к сложности любых социальных бросков при общении с феями, которым известно ваше происхождение. Этот Недостаток могут брать только инанимэ.

Родитель Инанимэ (Недостаток 2)

Вы – инанимэ, зачавший ребенка с другим инанимэ. Это могло быть результатом тайной любви с кем-то вашего Происхождения, или плодом мимолетной страсти. Тем ни менее, вы дали жизнь новому инанимэ, и об этом стало известно. Вы получаете + 3 к сложности всех Социальных взаимодействий при общении с феями, которым известно о вашем поступке. Этот Недостаток могут брать только инанимэ.

Известное Эхо (Недостаток от 2 до 5)

Одно или больше ваших Эхо известно смертным, возможно о нем говориться в известной сказке или детской песенке. Очевидно, что вы не можете чувствовать себя в безопастности, если какой-то жалкий крестьянин знает, как можно вас уничтожить. Стоимость этого Недостатка зависит от двух факторов: насколько широко распространилось знание о вашем Эхо, и насколько легко вас узнать людям, которые о нем знают. Если все в деревне знают ваше Эхо, но не могут с легкостью вас узнать, стоимость будет 2. Если лишь несколько человек знают об Эхо (дети поют стишок о нем или люди какой-то профессии передают предания о вас), но могут легко вас узнать, Недостаток будет на 3. Если Инквизиция и Церковь также знают о вашем Эхо, добавьте 2 к стоимости Недостатка.

Воспитанник (Недостаток 3)

Вы еще не прошли Принятие, и вам только предстоит присоединиться к Двору. Скорее всего вы сейчас проходите Очищение, хотя вы можете начать играть в любой момент с согласия Рассказчика (подробности о Принятии в Первой Главе). Вы не считаетесь представителем Двора и не имеете предпочитаемого Владения, но и не страдаете от стигмы фаэ Солнцестояния. Вы все еще обучаетесь языку вашего Двора и должны делать бросок Интеллект + Лингвистика чтобы понять или прочитать что-то на этом языке (вы достаточно хорошо говорите на языке Воспитанников). Так как вы еще не были Приняты ко Двору, многие фаэ будут пытаться переманить вас под свои знамена, что позволяет эффективно торговаться с ними.

Клятвопреступник (Недостаток 1, 3 или 5)

Один из самых ужасных эпитетов, которые могут применятся к фаэ, это Клятвопреступник. Клятвы и заветы необходимы для выживания фей, каждый нарушенный завет дает смертным немного больше власти над Добрым Народом. Вы, к несчастью, нарушили клятву или завет, и теперь несете печать своего позора. Это Недостаток на 1, если доказательства вашего преступления не

легко заметить (нужна высокая Чуткость, или их можно скрыть одеждой). Это Недостаток на 3, если следы вашего предательства легко заметить другим фаэ. Если вы нарушили Клятву Мира и были за это наказаны, ваш позор буквально написан у вас на лице или другим образом сразу бросается в глаза любому фаэ, который на вас посмотрит, то вы можете получить 5 пунктов за Недостаток. Все клятвопреступники получают + 3 к сложности на социальные взаимодействия с другими фаэ. Вы не можете начать игру с Дополнением Заветы.

Ментальные

Дар Барда (Достоинство 1)

Вы – хранитель всех возможных легенд и преданий, и всегда можете вспомнить пару фактов о предметах и местах, которых никогда не видели, но о которых слышали столько историй. Сложность бросков на Гуманитарные знания, Народную мудрость и Колдовство для того, чтобы узнать информацию о предмете или месте, для вас снижается на 2, если вы что-то слышали о нем раньше (это решает Рассказчик).

Одаренный учитель (Достоинство 2)

У вас есть некоторые толковые мысли по поводу Владений, которыми вы хотели бы поделиться, и вы очень хорошо доносите эти мысли до других. Если вы учите фаэ более высокому уровню Владений, ему это будет стоить на один пункт опыта меньше.

Мастер загадок (Достоинство 2)

Вы были созданы чтобы создавать и решать загадки, и ваш Двор часто прибегает к вашей помощи, чтобы дешифровать тайные послания и древние свитки. Все броски на Знание Загадок делаются по – 2 сложности.

Разум Туманов (Достоинство 5)

Ваш разум ближе к хаотичной природе мышления фей, чем у других, из-за чего им куда сложнее вторгнуться в ваши мысли – а для не-фей это может быть очень опасно. Каждый раз, когда ваш разум попадает под влияние сверхъестественных сил, которые могут прочитать, изменить или контролировать ваши мысли (но не эмоции), вы можете сделать бросок Туманов (сложность 7). Каждый успех отнимает успех у противника, если все успехи были отменены, эффект не срабатывает. Если атака не удалась, а атаковавший был не из рода фей, он должен сделать бросок Силы Воли (сложность равна Туманам персонажа). Отсутствие успехов означает, что противник теряет один пункт Силы Воли, запутавшись в лабиринте хаотичных мыслей фаэ, провал обеспечивает атаковавшего временным, но серьезным помешательством до конца сцены.

Свободно мыслящий (Достоинство 5)

Ваш разум крайне устойчив к тому, что может сделать вас Запертым, из-за глубокого понимания путей фей или просто из-за того, что ваши мысли слишком непостоянны и текучи, чтобы зациклится. В любом случае, вы можете обладать более высоким уровнем Плетения, не впадая в дисбаланс – вы выходите из баланса, когда ваше Плетение превосходит Туманы на 4 пункта, а не на 3. Вдобавок, вы получаете два дополнительных кубика на все броски, которые помогут вам не стать Запертым, хотя если вы все же впадете в это состояние, то выходить будете так же, как все.

Спокойный Разум (Достоинство 5)

Тоже самое, что и Свободно мыслящий, но касается Туманов, а не Плетения.

Малообразованный (Недостаток 2 или 3)

Возможно ваше обучение было по какой-то причине сокращено, или вы просто не уделяли ему достаточно внимания, но вы вообще не умеете читать и даже говорить на языке своего Двора. Вы можете читать и говорить на языке Воспитанников, но любой другой язык придется выкупать точками Лингвистики. Если это Недостаток на 3, вы можете лишь говорить на языке Воспитанников и вообще не умеете читать. Подменыши не могут взять этот Недостаток, не взяв Недостаток Воспитанник.

Низкие аппетиты (Недостаток 3)

Вы пристрастились к каким-то человеческим удовольствиям – сексу, человеческой пище или играм. Вы часто возвращаетесь к людям, чтобы удовлетворить свою страсть, пренебрегая нуждами других. Некоторые люди поняли ваши слабости и могут использовать их против вас, но это не важно пока вы можете получить то, что хотите.

Чуткая Душа (Недостаток 6)

Вы склонны к дисбалансу больше, чем другие феи, и должны все время тщательно следить за Туманами и Плетением, если не хотите быть Потерянным или Запертым. Вы считаетесь находящимся в дисбалансе, если один из этих показателей на 2 превосходит другой; вы даже можете начать игру находясь в дисбалансе. Этот Недостаток куда серьезнее, чем может показаться, и игрокам следует подходить к нему вдумчиво.

Железный Язык (Недостаток 6)

Вы никогда не даете поспешных и необдуманных клятв верности и обещаний, потому что страдаете от последствий древнего Нарушения Завета, которые заставляют вас всегда следовать своим словам или пострадать ужасным образом. Если вы осознано игнорируете свое обещание, вы получаете один уровень летальных непоглощаемых (lethal unsoakable) повреждений каждый

день, пока вина не будет заглажена, а тот, кому вы дали обещание, не простит вас. Если искупление невозможно, вы будете получать повреждения, пока не умрете.

Сверхъестественные:

Склонность к заклинаниям (Достоинство 2)

Вы можете плести магию вашего предпочитаемого Владения, легче чем другие фаэ. Вы получаете дополнительное заклинание в вашем предпочитаемом Владении, так что их общее число становиться равно Плетению + 1. Фаэ Солнцестояния не могут брать это Достоинство.

Настроенный (Достоинство 3)

Владения всегда работают лучше в соответствующие часы дня, но ваша связь с движением солнца позволяет вам получать больше преимуществ от этого. Вы получаете преимущества от каждого периода в два раза дольше, в общей сложности два часа вместо одного.

Обостренная Чуткость (Достоинство 3)

Ваше чутье острее, чем у большинства других. Вы можете работать в качестве охотничьего пса, выслеживающего врагов Двора, или искать потерянных подменышей. Задачи, требующие значения Чуткости 1 удаются вам автоматически, а те, что требуют Чуткости 2 идут по -2 сложности.

Контроль над Высвобождением (Достоинство 4)

Перворожденные не могут выбрать это Достоинство. Несмотря на ваше Происхождение подменыша или инанимэ, вы так же хорошо контролируете Высвобождение, как и чистокровные феи. Случилось ли это из-за дара какого-то другого фаэ или из-за вмешательства сил, способных изменить саму природу фей, вы не знаете. Но вы особенный. Снизьте запас кубиков Высвобождения до 3.

Нетерпимость к Эхо (Недостаток 2)

Эхо вредят вам больше, чем другим фаэ. Вы не знаете почему, но это может быть результатом нарушенного завета или проклятья. Вы боитесь новообретенных сил людей и будете уничтожать их источники, как только представиться возможность. Определяя эффект Эхо, добавьте один кубик к броску Эхо.

Вне сезона (Недостаток 2)

Одна из ваших самых ярких Черт относиться ко времени года, не соответствующему вашему Двору. Дитя Лета может обладать ледяным дыханием и морозной кожей, а дитя Весны может источать запах опавшей листвы или иметь другие черты Двора Осени. Это различие увеличивает сложность взаимодействий с членами вашего Двора на 2, хотя может быть полезным при переговорах с представителями Двора, которому соответствует ваша странная Черта.

Рукотворный (Недостаток 4)

Вы – инанимэ, рожденный не из сил природы, но из плода людского труда. Вы – инанимэ воды, рожденный при перегораживании реки, или каменный инанимэ, вышедший из-под резца скульптора, но ваше происхождение физически связано с миром людей. Из-за этого вы не получаете Большей Черты во время создания персонажа, а вместо этого берете еще 2 Меньшие Черты. Только инанимэ могут брать этот Недостаток.

Неспособность к Владению (Недостаток 6)

По неизвестной причине, вы неспособны к одному из Владений. Это может быть следствием нарушения завета или просто наследственности. В любом случае, вы не можете изучать это Владение и брать Черты Двора связанного с ним. Во время создания персонажа определите, к какому владению неспособен персонаж и почему.

Туманы

Представьте, что вы стоите на границе покрытого туманом болота и стараетесь разглядеть фигуру, пытающуюся пересечь его с другой стороны. Все размыто, и ваше зрение сильно ограничено. Это ощущение описывает Туманы в восприятии фаэ. Туманы - это хаотичное начало их магической силы. У каждого фаэ есть врожденная связь с Туманами, которая позволяет прятать или усиливать магию.

Когда-то фаэ были вольны действовать без оглядки на людей и других сверхъестественных существ, но это время прошло. Даже Двор Зимы недостаточно смел, чтобы открывать свою природу другим. Хотя фаэ остались на земле, они проглядели большую ее часть – как будто земли людей тоже покрыл туман. Потом ритуал брата Эверарда Гасконского прогнал этот туман единственным порывом ветра, и фаэ увидели мир снова таким какой он есть.

Угроза для всех фей стала огромной, и с приближением окончания Клятвы Мира они не смогут больше избегать разоблачения. Если только не подавят проявление своей магической сути – но даже это не безопасно. Фаэ, слишком долго рассчитывающий на защиту Туманов, может впасть в состояние дисбаланса и стать Потерянным.

В качестве показателя, Туманы определяют способность персонажа обходится с хаотическими силами Владений. Как и Сила Воли, Туманы имеют значение от 1 до 10 на листе персонажа. Круги обозначают постоянное значение Туманов персонажа, а квадраты – временное. Делая броски Туманов, всегда определяйте запас кубиков согласно постоянным Туманам. Трата пунктов

Туманов снижает временный показатель. Восстановление пунктов Туманов поднимает временный показатель. Временный показатель никогда не может превзойти постоянный.

Преимущества и опасности Туманов

- **Дисбаланс Туманов:** если постоянное значение Туманов персонажа превышает постоянное значение Плетения, персонаж впадает в дисбланс. Это случается, если показатель Туманов на 3 больше показателя Плетения.
- **Дар Чуткости:** потратив 1 пункт Туманов, фаэ может временно наделить талантом Чуткости одному человеку на один день. Дарование этой способности сверхъестественному существу стоит два пункта. Если жертва этого не желает, Рассказчик (или игрок цели) кидает Силу Воли (сложность 6) против Туманов фаэ (сложность 6). Если жертва выигрывает, она не подвержена эффекту.
- **Скрытое Заклинания:** Фаэ может воззвать к Туманам, чтобы скрыть Владения от свидетелей. Даже обладающие Чуткостью с трудом понимают, что происходит, и только если они преуспеют в броске Восприятие + Чуткость (сложность 8). Потратьте 1 пункт Туманов, чтобы скрыть использование заклинания. Высвобождение невозможно скрыть таким образом.
- **Защита от Владений**: фаэ могут прибегнуть к своему контролю над хаосом Туманов, чтобы отменить заклинания и даже Высвобождение другого фаэ. Подробности в Четвертой Главе.
- **Усиленный облик:** фаэ может потратить два пункта Туманов, чтобы временно усилить свой облик. До конца сцены считайте одну Меньшую Черту по выбору персонажа Большей. Это означает, что персонаж становиться не похож на человека и рискует получить Эхо, если его увидят, но его Черта дает ему игромеханические преимущества. Рассказчик определяет, какие именно способности может дать усиленная Черта.
- **Отвод глаз**: игрок может сделать бросок Туманов (сложность 7), чтобы скрыть присутствие персонажа от смертных. Это не позволяет фаэ совсем скрыться из вида, просто прячет все видимые части его облика. Любой человек, смотрящий на фаэ, будет считать его обычным человеком. Использование Владений в таком состоянии, если оно не скрыто Туманами, прерывает эффект; но в иных случаях оно длиться до тех пор, пока фаэ не решит его прекратить. Если фаэ скрывается больше дней, чем его постоянное значение Силы Воли, он становиться Потерянным.

Восстановление пунктов Туманов

Фаэ восстанавливают пункты Туманов тремя способами. Обычно, все что им нужно, это оставаться в землях фей. Каждый день фаэ восстанавливает 1 пункт Туманов (с помощью Дополнения Имение можно ускорить процесс до 1 пункта за час). Другой способ – Высвобождать Владения. Фаэ восстанавливает 1 пункт туманов за каждые два успеха в броске, вне зависимости от того, как прошло Высвобождение. Наконец, фаэ, имеющие слуг-спрайтов, могут высасывать Туманы у них (см. Дополнение Спрайты)

Плетение

Если Туманы переполняют фаэ невероятной хаотичной магией, Плетение возвращает их к насущному. Это то, что удерживает Владения от тотального Высвобождения, давая фаэ упорядоченную магию – заклинания. Сила Плетения на самом деле так велика, что может помочь смягчить любые ужасные результаты Высвобождения.

Плетение определяет способность фаэ сдерживать магию собственной волей. Без Плетения фаэ были бы способны лишь к Высвобождению. Подменыши особенно склонны к Плетению - также как многие из человеческих верований могут причинить вред фаэ (через Эхо), получеловеческая природа подменышей дает им больший контроль над их собственной магией.

В качестве показателя, Плетение описывает силу контролировать магию фаэ и действует как якорь, привязывающий хаос к Земле. Как и Сила Воли, его значение на листе персонажа варьируется от одного до десяти. Круги обозначают постоянное значение, а квадраты – временное. Делая броски Плетения, всегда определяйте запас кубиков согласно постоянному Плетению. Трата пунктов Плетения снижает временный показатель. Восстановление пунктов Плетения поднимает временный показатель. Временный показатель никогда не может превзойти постоянный.

Преимущества и опасности Плетения

- **Дисбаланс Плетения:** если постоянное значение Плетения персонажа превышает постоянное значение Туманов, персонаж впадает в дисбланс. Это случается, если показатель Плетения на 3 больше показателя Туманов.
- **Контроль над Высвобождением:** Игрок может тратить пункты Плетения один за один, чтобы снижать количество кубиков, которые могут вывести Высвобождение из-под контроля. Трата 5 пунктов снижает риск полностью (все еще любому очевидцу понятно, что использовалось Высвобождение, а не заклинание, - Плетение не убирает визуальные эффекты Высвобождения).
- **Отмена заклинания**: фаэ может попробовать поглотить заклинание Владения, которое есть у него самого. Это требует броска Владение + Плетение. Подробности в Четвертой Главе.
- **Сопротивление Эхо:** каждые 2 потраченные пункта Плетения снижает эффект Эхо на один успех.
- **Заключение Завет:** заключая завет, персонаж должен потратить столько пунктов Плетения, каким будет значение завета.
- **Восстановление контроля:** Когда вы проваливаете бросок на Высвобождение, а Рассказчик еще не определил эффект, вы можете потратить 2 пункта Плетения, чтобы снизить магические повреждения на одно значение. Ни один фаэ не может вообще отменить эти ужасные последствия, так что они всегда испытывают по крайней мере эффект первого уровня.
- **Преодоление Туманов:** Если фаэ тратит пункты Плетения слишком часто (больше раз в день, чем его значение Туманов), ему становиться труднее прибегать к эффектам Туманов. Сложность всех связанных с Туманами бросков увеличивается на 2 на то время, пока персонаж продолжает использовать Плетение сверх этого ограничения. Если персонаж превышает лимит больше дней, чем его постоянная Сила Воли, он становится Запертым.

Восстановление пунктов Плетения.

Персонажи могут восстанавливать Плетение разными способами. Во-первых владения фей помогают восстановить Плетение (см. Дополнение Имение) и любой фаэ в землях фей восстанавливает 1 пункт Плетения в день. Также, фаэ активно исполняющие свои обязательства по завету, может получить пункты Плетения от завета. Каждый раз, когда фаэ исполняет свои обязательства, персонаж делает бросок Заветов (сложность 6). Каждый успех приносит персонажу пункт Плетения.

Дисбаланс

Дисбаланс наступает, когда значение Туманов или Плетения превышает другое на 3 пункта. Таким образом, персонаж с Плетением 2 и Туманами 6 находиться в дисбалансе, и страдает от последствий. Персонажу в дисбалансе Туманов сложнее использовать заклинания (сложность на все заклинания увеличивается на 1). Персонажи с дисблансом Плетения испытывают те же сложности с Высвобождением.

Исправить дисбаланс на листе персонажа можно изменив разницу между показателями. В рамках истории, необходима помощь других фей, чтобы вернуть персонажа из состояния дисбаланса, чтобы убедить его организовать мысли и принудить использовать заклинания при дисбалансе Туманов, и воспеть хаос и Высвобождение для фаэ с дисбалансом Плетения.

Можно временно избегать дисбаланса, беря дополнительно Эхо каждый раз, когда повышается более высокий показатель. Например у персонажа Плетение 5 и Туманы 2: когда он поднимает Плетение до 6, то может избежать дисбаланса выбрав дополнительный Эхо (которое не дает Черт). Если персонаж позже поднимет Туманы до 3 (что означает, что он больше не будет страдать от дисбаланса), Эхо останется при нем.

Потерянные и Запертые

Плетение и Туманы чрезвычайно важны и полезны для магии фей и являются частью их природы, но принося все возможные преимущества, они могут быть очень опасны, если за ними не следить.

Если Туманы приобретают сликшом большое значение для фаэ и используются слишком часто, персонаж становится Потерянным. Когда фаэ Потерян, он отрицает мир и все вокруг него, отдаваясь чистому хаосу, создаваемому с помощью Владений. Он посвящает себя магии и уходит от общества, часто неосознанно скрывая свое присутствие Туманами. Постепенно, воспоминания о других пропадают и фаэ строит собственный мир, где его слово и воля – закон. Такой фаэ исчезает с лица земли. Подобные карманы реальности очень опасны и почти необнаружимы; чтобы найти их нужно значение Чуткости 5 и недели поисков. Но периодически фаэ и даже смертные попадают в такие места Туманов. Эти несчастные редко выживают, так как чтобы выйти из подобных мест требуется разрешение хозяина.

А для Запертого фаэ хаотичная энергия Туманов и Владений просто перестает существовать. Он начинает ненавидеть хаос больше всего на свете и пытается внести порядок в свою жизнь и окружение. К сожалению, это значит, что в какой-то момент его душа феи умирает, и фаэ становится человеком, вне зависимости от Происхождения. Однако этот новоиспеченный человек сохраняет возможность накладывать все заклинания, которые знал до этого (хотя он не может ни учить новые, ни повышать Владения). Некоторые Запертые фаэ просто отрицают саму жизнь и превращаются в камень, чтобы никогда больше не столкнутся с хаосом.

К счастью, путь к этим состояниям наполнен предостерегающими знаками.

Четыре Знака

Ниже приведены четыре предостерегающих знака, появляющихся на пути тех, кто может стать Запертым или Потерянным. Если у кого-то появилось больше двух таких знаков, вскоре он будет Потерян или Заперт.

- Первый шаг к Запертости или Потерянности – вхождение в дисбаланс. Фаэ, обнаруживающему, что у него появились трудности с заклинаниями или Высвобождением, стоит пересмотреть свои привычки.
- Эхо вредят даже больше, чем обычно, тому кто находиться на пути к Потерянности, становиться сложнее использовать заветы, чтобы защищаться от них. Тех, кто вскоре станет Заперт, Эхо затрагивают меньше, а заветы отходят на второй план, так как таким фаэ уже нет нужды защищать себя от порядка. Те, кто находятся на грани Потерянности или Запертости, не могут заключать заветы с людьми, ведь это требует определенной дистанции между фаэ и человечеством, а персонажи слишком склонившиеся к хаосу или порядку, изменяют эту дистанцию в ту или другую сторону.
- Туманы часто приводят к срывам заклинаний. В то же время, Плетение действует наоборот, заставляя Высвобождение приводить к ужасающим эффектам, пока фаэ не будет так напуган, что перестанет применять что-либо, кроме заклинаний.
- Личность фаэ изменяется, чтобы беспрекословно следовать идеалам Туманов или Плетения. Эта перемена происходит внезапно; фаэ либо становится очень непоследовательным и призывает к этому других, либо становится столь строгим, что стремиться наказать любого, привносящего в его окружение хаос. Разумеется, феи и сами по себе могут быть хаотичными или зацикленными, но дисбаланс приводит к совсем радикальному поведению.

Несколько общих вещей, подталкивающих фаэ к состоянию Запертого или Потерянного:

- **Магическая Ошибка:** игрок проваливает бросок на Высвобождение (Туманы) или заклинание (Плетение) с ужасающими последствиями
- **Происхождение:** подменыши более склонны к Запертости, тогда как перворожденные чаще становятся Потерянными. Инанимэ не проявляют особой склонности ни к одному из состояний.
- **Местонахождение:** Персонаж проводит все свое время в землях фей, изучая магию и практикуясь в использовании Туманов, либо постоянно живет в городе среди людей и отрицает свою непостоянную природу.
- **Желание:** Фея осознанно подвергает себя риску стать Потерянным или Запертым. Этот фактор встречается реже всего, так как фаэ инстинктивно боятся этих состояний; однако иногда такие вещи случаются, особенно с феями склонными к саморазрушению.
- **Проклятье:** Один фаэ может проклясть другого так, что уже вошедший в дисбаланс фаэ станет Потерянным или Запертым
- **Заклинания:** Фаэ чрезмерно использует заклинания, пренебрегает Высвобождением и использует магию по любым мельчайшим поводам. Использование одного и того же заклинания одним и тем же способом слишком часто грозит большими проблемами. Рассказчик может использовать любой способ определения этого «слишком часто»; использование одного заклинания 5 раз за сцену возможно достаточно странно для того, чтобы приблизить персонажа к Запертым.

Фаэ, который идет по пути к Запертости или Потерянности, может вернуть свою жизнь назад; это легче сделать с помощью друзей и доброжелателей. Самый простой способ – подвергнуть фаэ влиянию противоположной силы. Увязший в Туманах фаэ, которого забрали в человеческие земли и которому временно запретили Высвобождение, быстро восстановиться, а фаэ под влиянием Плетения стоит подвергать близкому воздействию хаоса.

Исцеление Потерянных и Запертых

Хотя эти состояния противоположны друг другу, для их исцеления нужны примерно одни и те же средства. Оба состояния являются результатом преизбытка порядка или хаоса в магических склонностях фаэ; исцеление, таким образом, требует балансировки этих склонностей. Как человеческие доктора пытаются сбланасировать жидкости в теле, фаэ пытаются сбалансировать отношения своих близких с магией. Это также сложно, а иногда также болезненно, как пускание крови больному лихорадкой.

Исцеление Потерянного, требует лечения непостоянного характера фаэ порядком. Персонажу требуется строгий режим – еда, сон, работа и обучение в конкретное время дня. Если персонаж не может соблюдать расписание (а если он уже Потерян, скорее всего не может), его друзья должны использовать заклинания, обычно Владения Дня, чтобы принудить его к такому образу жизни. За персонажем нужно постоянно следить и не позволять нарушать распорядок. Потерянному фаэ ни в коем случае нельзя позволять Высвобождать свою магию, а использование заклинаний сильно поощрять (в соответствующие часы, разумеется). Если персонаж смог придерживаться строго распорядка хотя бы целый месяц, игрок может сделать бросок Плетения (сложность 8). Если он преуспел, персонаж перестает быть Потерянным.

Похожим образом лечат и Запертых. Персонаж должен избегать распорядков и режимов любого вида. Его друзья могут атаковать его магией из ниоткуда - не для того, чтобы ему навредить, а для того, чтобы принудить его к Высвобождению ради самозащиты. Они могут заставлять его совершать внезапные путешествия; конечно, фаэ будет сопротивляться, и его придется заставлять магией. К тому же персонажу нужно внушать Высвобождать магию, а не использовать заклинания; обычно друзья используют Туманы, чтобы прервать любое заклинание, которое он пытается наложить в течение «лечения». Если персонаж продержася целый месяц без какого-то режима и распорядка своей магической и повседневной жизни, ему позволен сделать бросок Туманов (сложность 8). Успех показывает, что фаэ больше не Заперт.

К чему беспокоиться?

Игроки могут сомневаться, стоит ли вообще переходить в фейский облик, особенно если у персонажа нет Больших Черт. В конце концов, все, что делает облик, это отделяет фаэ от людей и делает легкой мишенью. Перворожденные, разумеется, не имеют выбора – они остаются в истинном облике всегда. Ниже приведены три хороших разумных игромеханических причины переходить к фейскому облику:

- Подменыши не могут использовать Высвобождение в человеческом облике.
- Все фаэ могут поглощать летальные повреждения в истинном облике
- Если слишком долго находиться в Туманах, можно стать Потерянным

Но помимо этих трех причин, многие инанимэ и подменыши чувствуют, как будто носят неудобную маскировку, пока находятся в человеческой форме. Инанимэ, особенно, не любят находится в таком виде слишком долго. Это не значит, что они ненавидят людей (как правило), просто им не нравиться прятаться, скрываться за искусственной плотью, без возможности чувствовать природный мир, который они так любят. Да, принимать фейский облик опасно, но иначе придется прятаться – и это вовсе не нравится феям.

Создание облика: Черты

Хотя это может показаться слишком сложным на первый взгляд, создание облика персонажа интуитивно понятно. Облик фаэ включает несколько Черт, отличающих его от людей. Перворожденные часто выглядят чистым воплощением их Двора, тогда как облик инанимэ обычно совмещает время года и элемент, с которым они связаны. Подменыши напоминают перворожденных, но из-за их человеческих душ, они никогда не достигнут такой чистоты.

Черты разделяются на две категории: Большие и Меньшие. Меньшие исключительно косметические: странный оттенок глаз, изменение роста или неземная красота. Большие Черты выглядят очень странно, но дают игромеханические преимущества. Например, фаэ может издавать запах, вызывающих у смертных похоть. Игромеханически, это не будет давать преимуществ, но их может заменить высокое значение Хитрости (Subterfuge) персонажа (особенно со специализацией Соблазнение). Такой запах является Меньшей Чертой. Однако, если у персонажа растут рога или он настолько велик, что его нельзя принять за человека, это уже Большие Черты; они могут позволить персонажу наносить дополнительный урон ударом головы или получить дополнительные уровни здоровья за огромный размер.

Инанимэ переходят от своего облика феи к человеческому броском Плетения (сложность 6). Подменыши призывают свою истинную природу броском Туманов (сложность 6) и должны сделать бросок Плетения (сложность 6), чтобы вернутся к человеческому облику. Перворожденные имеют лишь один, истинный, облик и должны прибегать к Туманам или Владению Дня, чтобы скрыть свою природу. Однако иногда и подменышам, и инанимэ проще использовать Туманы, чтобы спрятаться от людей. Провал любого броска на смену формы запирает фаэ в текущем состоянии на количество часов равное его Плетению.

Прежде чем выбрать Черты, определите, как ваш персонаж выглядит без них, похожим на человека (по крайней мере как предпочитает выглядеть). После того, как вы хорошо это представите, добавьте Черты и посмотрите, как измениться его внешний вид. Это и есть облик персонажа. Представители Дворов строят облик на сезонных предпочтениях. Фаэ Солнцестояния, наоборот, выбирают черты связанные с самым высоким из своих Владений.

Ниже есть примеры некоторых Черт, которые могут взять персонажи. Используя это как руководство, легко создать собственные Черты (с согласия Рассказчика).

Меньшие Черты

Меньшие Черты чисто косметические; и хотя они могут заставить фаэ выглядеть странно, они не разоблачают в нем автоматически волшебное существо. Меньшие Черыт могут быть оправданием для высоких значений Атрибутов и Способностей (например персонаж может взять Внешность 5 и Неземную Красоту в качестве Черты), но сами по себе они не дают никаких игромеханических эффектов. Фаэ с пятью и больше Меньшими Чертами рискует получить Эхо, если смертные увидят его в истинном облике.

Ниже приведены примеры Меньших Черт, которые вы можете использовать для своего персонажа или для вдохновения, чтобы придумать свои.

- **Благословение стихии:** Эта черта часто встречается у инанимэ, но иногда и у других фаэ. Облик персонажа связан с одним из пяти элементов (огонь, вода, земля, воздух или дерево). Например: грациозная пластика, холодное прикосновение, белые глаза, запах озона (воздух); крепкое сложение, всегда грязные отпечатки ног, постоянный слой пыли на волосах и коже (земля); дымящиеся волосы, оранжевая кожа, постоянная маниакальная улыбка, горячая кожа (огонь); влажные руки, синеватый оттенок кожи, постоянные слезы (вода); кожа зеленого или коричневого оттенка, зеленые волосы, запах хвои или зерна, цветы, иногда выпадающие из волос (дерево).
- **Удлиненные черты:** Фаэ становиться очень худым, и даже его лицо и уши кажутся слегка удлиненными. Пальцы очень длинны, как и ногти, ноги и ступни. Даже волосы фаэ вытягиваются до колен.
- **Дар Времени Года:** Фаэ Летнего Двора приобретают благородную стать. Фаэ Весны могут казаться грубыми, но двигаются с уверенностью и грацией. Фаэ Осени становятся невероятно хрупкими, но сохраняют красоту их времени года. Кости фаэ Двора Зимы изгибаются, одаряя их перекрученными членами. Инанимэ также приобретают запах, подходящий его стихийной склонности.
- **Глаза Времени Года:** Глаза фаэ становятся бледнее, чем у людей (Лето), или ярко зелеными и коричневыми (Весна), или ярко-красными с оранжевыми искрами (Осень), или непроглядно черными или льдисто-голубыми (Зима).
- **Волшебный рост (меньший):** фаэ невероятно высокий или низкий. Измените рост персонажа на 6 дюймов вверх или вниз.
- **Отталкивающая внешность:** Только персонажи с Внешностью 2 и меньше могут взять эту Черту. Персонаж выглядит уродливым в самом простом смысле слова; люди не могут сказать какая черта его лица отталкивает их, но они все согласны - на него невозможно смотреть без отвращения.
- **Запах:** Фаэ издает легкий естественный запах, подходящий его Двору или образу. Некоторые фаэ пахнут влажной землей или дождем, тогда как другие – дымом, специями, сексом или потом животных. В любом случае запах не очень сильный и не выходит за рамки региона (фаэ из пустыни не будет пахнуть сосновым лесом).
- **Оттенок кожи:** фаэ приобретает легкий оттенок кожи, связанный с временем года: светлый для фаэ Лета, бронзовый для фаэ Осени, слегка голубоватый для фаэ Зимы и насыщенный смуглый для фаэ Весны.
- **Неземная Красота:** Только персонажи с Внешностью 3 и больше могут взять эту Черту. Фаэ прекрасен так, что его внешний вид становиться неописуемым и неземным. Он выделяется в толпе, даже среди тех, кто более благороден и лучше одет, чем он.

<u>Большие Черты:</u>

Эти Черты разоблачают в фаэ существо нечеловеческое и странное. Инанимэ в истинном облике обладают как минимум одной Большей Чертой. Большие Черты дают бонусы на определенные броски, снижают сложность, добавляют кубики или гарантируют особые способности. Рассказчик является тем, кто решает, является ли предложенная Черта достаточно странной или могущественной, чтобы считать ее Большей.

Фаэ с одной или большим числом Больших Черт рискует получить Эхо, если предстанет перед смертными в истинном облике.

- **Твердая шкура**: Некоторые фаэ имеют твердую волосатую кожу, останавливающую копья; другие кажутся состоящими из камня или даже воды. Внешнее проявление этой Черты

ограничено лишь фантазией игрока. В любом случае, игрок кидает 3 кубика, если получает повреждения; каждый успех убирает уровень повреждений (независимо от типа). Потом персонаж может делать обычный бросок Выносливости (Stamina).

- **Звериный лик:** Волосы фаэ на вид и на ощупь походят на мех (или перья) и у него появляется сильный запах хищного зверя. Даже его зубы становятся острыми, как у животного. Снизьте сложность на все броски Близости к Животным(Animal Keen) в случаях с хищниками на 3. Снизьте сложность бросков Угроз (Intimidation) и Выживания (Survival) на 1. Фаэ добавляет один кубик к повреждениям, наносимым укусом.
- **Элементальная форма:** Большинство инанимэ начинает с этой чертой. Элемент игрока находит выражение в его физической форме. Это может происходить тысячей способов, ниже приведены лишь некоторые примеры. Воздух: ветер всегда дует вокруг персонажа, даже в помещении (уполовиньте урон от падения, ветер может разгонять дым). Земля: руки персонажа превращаются в кристаллы (добавьте два кубика к повреждениям, наносимым руками, они становятся летальными). Огонь: плоть персонажа постоянно тлеет (может зажигать горючие предметы прикосновением). Вода: персонаж кажется сделанным из жидкости и «утекающим» от атак (добавьте 2 кубика к броскам на Уклонение (Dodge). Дерево: у персонажа вырастают листья и он может питаться солнечным светом (персонаж может не есть, если проводит час в день на солнечном свете, может восстанавливать один пункт Туманов в день, проведя два часа под прямым солнечным светом).
- **Глаза Туманов:** Магия фаэ светиться в глазах персонажа. Она может выражаться разными способами. Взгляд персонажа может быть привлекающим (Черта дает тот же эффект, что и заклинание Влечение); ужасающим (любой, кто встречается взглядом с фаэ, должен сделать бросок Храбрости (Courage) или Силы Воли (сложность 5) или бежать в страхе); или властным (любой, встретившийся взглядом с фаэ должен сделать бросок Силы Воли (сложность 6) или немедленно проникнутся верностью к персонажу, повышая сложность всех действий, предпринимаемых против него на 1 в течение сцены.)
- **Волшебный рост (Больший):** Персонаж либо гороподобный великан (макисмум 14 футов роста) либо крошечный карлик (минимум один фут роста). Большой персонаж приобретает 3 дополнительных уровня повреждений Синяки (Bruised) и пункт Силы (Strenght), но все атаки по нему в бою идут по -1 сложности. Крошечный персонаж теряет уровень повреждений Задет (Hurt) и может иметь Силу (Strenght) не больше 3, но получает точку в Ловкости (Dexterity) и все атаки по нему идут с +1 сложностью.
- **Облик Чудовища:** фаэ обрастает ужасающими природными орудиями. Выберите из следующих: **Зубы:** зубы фаэ длинны, как кинжалы, но куда опаснее. Рот персонажа омерзительно велик, он может прокусить камень, если захочет. Укус наносит усугубленный (aggravated) урон равные Сила+2. **Когти:** фаэ обладает чудовищными когтями. Они наносят усугубленный урон Сила +1, но не убираются. **Рога:** у персонажа растут рога, как у быка, оленя или барана. Он может таранить или поддевать рогами врагов нанося Сила + 2 летального урона, и получает 3 кубика на поглощение урона в голову.
- **Кожа Времени Года:** кожа фаэ приобретает цвет, связанный с временем года его Двора. Это впечталяющее зрелище, несмотря на то, обладает ли персонаж перекрученными костями или благородной осанкой; кожа мерцает цветом его времени года. Игрок должен решить, как именно выглядит его кожа, но обычные варианты таковы: Дворы Зимы и Лета обычно обладают бледной белой кожей (слегка синеватой в первом случае); фаэ Весны приобретают кожу оливково зеленого оттенка; а кожа фаэ Осени становиться насыщенно красной или оранжевой. Снизьте сложность бросков на Скрытность (Stealth) на 2, когда фаэ находится в местности, подходящей к его коже. Также персонаж получает дополнительный кубик на поглощение урона в течение времени года его Двора.
- **Размер на выбор:** Персонаж с этой Чертой может становиться выше или ниже на число дюймов, равное его Туманам, умноженным на два. Помимо очевидных применений этой способности, персонаж добавляет 2 кубика к броскам на Уклонение (Dodge).

Заветы

Легенды фаэ говорят о людях, заключавших заветы с их народом, обещая сделать что-то за помощь фей. Хотя эти истории правдивы, заветы – это больше, чем простое соглашение. Завет должен быть заверен теми, кто обладает познаниями в Колдовстве.

Историки утверждают, что первые заветы заключались с человечеством, чтобы держать его в узде, пока кипит Война Времен Года. Они также верят, что если фаэ не обретут вновь знание о том, как создавать заветы такой же великой силы, у них не будет шанса вернуть себе мир. Эти феи верят, что единственный способ возвратить утраченное искусство заключения великих заветов, это приобретать знания из самого заключения заветов, и они продолжают заключать новые более точные заветы с людьми в Темные Века.

Время наложило отпечаток даже на фаэ. С веками заветы старели и разрушались; и с пробуждением в 1130 году нашей эры, новые воззрения на природу заветов распространились среди фей. Если раньше их считали просто способом контролировать людей, теперь они стали первой линией обороны от Эхо. Пока фаэ поддерживает какую-то связь с людьми, а смертные исполняют свою часть сделки, Эхо не имеют власти над фаэ.

Разумеется, хотя может показаться, что заветы это только инструмент контроля и защиты от Эхо, нельзя забывать, что некоторые фаэ заключают заветы для защиты и себя, и людей, просто потому что им нравятся смертные.

Путешествуя по миру людей, фаэ столкнулись с ужасающими последствиями христианского крещения. Сразу после начала церемонии, несчастный фаэ начинает чувствовать, как расплетаются его связи с людьми. Только Железные и Каменные Заветы (активные и неактивные) разрушаются после церемонии. Это относится и к человеку, которого крестят, хотя он не понимает, что связи разрушаются. Золотые Заветы, из-за того что были заключены с таким большим количеством человек, выдерживают церемонию.

Золотые Заветы

Давным давно, до Битвы Камней, в самом начале Войны Времен Года, фаэ научились заключать заветы с человечеством в целом. Эти заветы были могущественным инструментом, удерживающим целые города и даже народы под их контролем. Хотя может показаться жестоким, сковывать людей столь могущественными магическими запретами во время войны, многие фаэ считали это мягкой и милосердной мерой. Жили бы еще люди на земле в Средние Века, если бы их втянули в Войну Времен Года в полной мере?

Преимущество Золотого Завета в том, что он заключен с большой группой людей. Это значит, что завет остается в силе, даже если не все люди следуют соглашению. На самом деле, почти все Золотые Заветы, которые не передавались из поколения в поколение в качестве деревенского секрета, перестали быть для людей соглашением с феями, превратившись в обычаи, традиции и даже законы. Целые деревни и даже города могут основывать свою текущую культуру и жизнь на местных традициях, которые на самом деле являются частью Золотого Завета. Обычные примеры включают в себя обычай, по которому люди, достигшие 50 лет, уходят в волшебный лес, или обычай, по которому матери могут призывать фей успокоить разыгравшегося ребенка. Это

объясняет, почему Золотые Заветы остаются в силе, даже если никто не помнит о них; и фаэ, которым повезло находиться под защитой таких заветов, могут не боятся даже самых сильных (и магических) Эхо. Ничто, кроме прямого нарушения условий завета, не может разрушить Золотой Завет.

Золотые Заветы заключались не только с большими группами людей, но и большими группами фей. Часто фаэ обговаривали, что завет включает в себя всех представителей определенного двора или клятвенного круга. Как только фаэ вступает в клятвенный круг или присоединяется ко двору, на него возлагается обязанность поддерживать завет, но он получает и всю его защиту от Эхо. Иногда Золотой Завет передается по наследству, и все, кому посчастливилось его унаследовать получают защиту от Эхо и отвечают за выполнение завета.

Сейчас лишь несколько Золотых Заветов еще активно. Эти немногие разбросаны по всей Европе и Ближнему Востоку, так что встретить их можно редко. К несчастью, фаэ потеряли знание о том, как создавать новые Золотые Заветы очень, очень давно. Если кто-то древний, такой как Халостиан, еще существует среди фаэ, тогда возможно он мог бы восстановить утерянное знание и заключить новые Золотые Заветы – если, конечно, удастся уговорить достаточное количество людей.

Только персонажи с Колдовством 5 могут заключать Золотые Заветы после начала игры – и только если они каким-то образом обнаружат потерянные знания о том, как заключать заветы подобной силы.

Каменные Заветы

Хотя Каменные заветы не такие редкие и могущественные, как Золотые, немногие Эхо могут преодолеть их защиту. Согласно знаниям фей, Каменными Заветами называются заветы, которые были заключены после Битвы Камней и до Клятвы Мира. Если учитывать, что фаэ в основном держались вдали от людей в это время, многие такие заветы забылись или разрушились окончательно. Но некоторые фаэ обеспечили то, что их заветы устояли, редкими вмешательствами в жизнь людей или с помощью магических существ и чудовищ, исполнявших их часть сделки. Как уже говорилось, Каменные Заветы не так редки, как Золотые, но и не так распространены, как Железные.

Каменные Заветы не столь могущественны, как Золотые, в силу желания фей как можно меньше контактировать с людьми - они не рисковали заключением заветов с целыми сообществами (даже при наличии записей о таких случаях), а лишь с главой семьи, который убеждал потом остальных ее членов, а возможно включал в договор и нерожденных наследников. Все Дворы имеют свою легенду о том, как *они* заключили первый Каменный Завет. Общее во всех историях лишь упоминание о могущественном фаэ и человеческой семье с восходящей звездой.

Только персонажи с Колдовством 4 могут заключать Каменные Заветы после начала игры.

Железные Заветы

Железные Заветы – самые распространенные. Это также единственный тип заветов, которые могут заключать все фаэ с базовым знанием Колдовства. В отличие от других заветов, Железные длятся лишь в течение одной человеческой жизни, и заключаются между одним человеком и

одним фаэ. (Некоторые заветы все же включают маленькую группу людей (максимум 4) и маленькую группу фей (максимум 5). Такие заветы ограничены в силу того, что активны, пока обе стороны способны соблюдать условия. Если завет требует от смертного занятия определенной должности, а его с нее смешают, завет не разрушается, но становиться неактивным. Если он вернет себе положение, завет снова вступит в силу. Железные Заветы заметно слабее, но и наказание за их нарушение не такое серьезное.

Заключение Железных Заветов требует Колдовство 1.

Заветы между фаэ

Фаэ могут заключать заветы между собой по той же системе, что и с людьми (и потратив пункт Плетения). Но эффект будет другим. Заветы с другими фаэ не защищают от Эхо, и обычно заключаются в знак преданности своему господину или верности своему возлюбленному. Самые распространенные заветы заключаются при создании клятвенного круга , когда группа фаэ объединяется для какой-то задачи (или просто как друзья).

Нарушение завета с другими фаэ приносит магическое наказание, только если фаэ на это согласился при его заключении. Фаэ, поклявшийся в верности лорду может обещать, что если он предаст его - пусть его магия оставит его, а меч потускнеет. Если он когда-нибудь предаст своего господина, он может обнаружить, что потерял способность обращаться к Владениям или своему клинку возможно навсегда.

Создание заветов

Каждый персонаж может начать игру с активными заветами, за что отвечает Дополнение Заветы. После начала игры, у персонажа должны быть определенные познания в области Колдовства, чтобы создавать заветы. Бросок не требуется, но нужно потратить один пункт Плетения (1 за уровень завета – если несколько фаэ заключают завет, каждый должен вложить полную стоимость в пунктах Плетения).

Чтобы завет был правильным и полезным для фаэ (то есть для того, чтобы обеспечивать Дополнение Заветы), он должен состоять из пяти частей. Первые две, наверное, самые важные, описывают что должен делать фаэ и что за это должен делать человек. Простые дела, не требующие усилий, обычно дают довольно низкое значение завета, тогда как более опасные и сложные задачи повышают это значение и дают большую защиту от Эхо.

Третья и четвертая части завета описывают, что стороны должны сделать (или не сделать), чтобы нарушить завет. Они должны быть логически связаны с первыми двумя частями (хотя бы странной логикой фей). Условия разрушения завета должны быть очень точными.

Все эти части приходят к пятой и последней – наказанию. Какое наказание падет на голову той стороны, которая нарушит завет? Наказания также должны следовать общей логике завета, но нужно помнить, что чем выше значение завета, тем более жестоким будет наказание.

Таблицы ниже описывают процесс создания завета и дают представление о том, в чем заключается разница между разными значениями заветов. Хотя персонаж сам определяет суть

завета, Рассказчик всегда должен активно участвовать в процессе. Нужно, чтобы завет подходил не только персонажу, но и игре.

Первый Шаг: Обещание фаэ

Я обязуюсь...

... делать так, чтобы твой дом был чистым каждое утро... (Железный *)

... приносить тебе одного оленя каждую неделю... (Железный **)

... защитить твою обвиненную в ереси дочь от церкви... (Железный ***)

....обеспечить твоих наследников (Каменный ***)

... убивать тех, кто осмелиться угрожать членам твоей семьи (Каменный ****)

... обеспечить безопасность ваших наследников на протяжении их смертной жизни (Каменный *****)

... приносить твоей деревне богатство и процветание (Золотой *****)

Второй Шаг: Обязательства человека

... если...

... ты будешь носить эту брошь... (Железный *)

... ты приготовишь его и отдашь мне половину... (Железный **)

... ты открыто признаешь свою веру... (Железный ***)

....вы будете держать место моего жительства в секрете... (Каменный ***)

... вы будете приносить мне в жертву человека раз в год (Каменный ****)

... каждое поколение поможет мне родить (или зачать) трех детей (Каменный *****)

... ваши старики будут уходить в мои владения после 50-ого дня рождения (Золотой *****)

Третий Шаг: Условия для феи

Я нарушу свое слово если...

... забуду выполнить свою работу... (Железный *)

... не смогу принести оленя... (Железный **)

... они поймают ее ... (Железный ***)

....твоя семья или наследники будут голодать... (Каменный ***)

... Я позволю угрозе остаться безнаказанной... (Каменный ****)

... кто-то из них умрет от руки человека... (Каменный *****)

... ваша община придет в запустение из-за моей небрежности (Золотой *****)

Четвертый шаг: Условия для человека

Ты нарушишь свое слово и навлечешь на себя гнев завета если..

... ты забудешь надеть мою брошь вечером... (Железный *)

... не сможешь отдать мне приготовленную половину оленя... (Железный **)

... ты когда-нибудь покажешься в церкви... (Железный ***)

....ваша семья когда-либо откроет местонахождение моего дома другим... (Каменный ***)

... вы не принесете жертву или осмелитесь пожертвовать животное... (Каменный ****)

... поколение не сможет родить (или зачать) для меня трех детей (Каменный *****)

... кто-то забудет или откажется отправиться в моим владения, или это будет сделано после рассвета в следующий за его днем рождения день (Золотой *****)

Пятый шаг: Наказание

Фаэ (Человек)

Если завет будет нарушен, моим (твоим) наказанием будет...

... каждое утро каяться перед моим Двором в том, что я не смог содержать чистым человеческий дом. (... никогда не носить брошь или что-то из того же металла, а если я буду это делать, пусть меня публично порют каждое утро.) (Железный *)

... всегда терпеть неудачу на охоте. (... никогда не есть оленину без угрозы заболеть). (Железный **)

... никогда больше не ходить среди людей. (....публично сознаться в поступке, который церковь считает грехом и делать так каждый месяц). (Железный ***)

....стать неспособным спрятаться от *кого-либо* впредь. (... стать неспособным хранить секреты до самой смерти). (Каменный ***)

Защита от Эхо

Персонаж бросает свое Дополнение Заветы (сложность 7), сталкиваясь с Эхо. Помните, что для того, чтобы заветы защищали фаэ от Эхо, они должны активно исполняться как фаэ, так и человеком. Персонаж может делать несколько бросков против одного Эхо, пока он использует

разные заветы для этого. Каждый успех в каждом броске отнимает один успех из броска Эхо, сделанного Рассказчиком. Если персонажи совместно брали Дополнение Заветы, персонажи должны делить кубики из уровня Завета; каждый доступный кубик можно использовать только раз против одного Эхо.

Пример*: Персонаж Дэниеля Линдолен пытается прокрасться в церковь, чтобы украсть сокровище фей, отданное священникам крестьянами. Линдолен успешно проникает в церковь; но как только она кладет руки на сокровище, один из священников обнаруживает себя, поднимая крест. Эхо Линдолен заключается в том, что кресты отпугивают ее, так что она решает противостоять влияющему на нее Эхо. К счастью, у нее есть Железный Завет с архитектором в городе, так что Дэниель делает бросок завета, но неуспешно. В отчаянной попытке противостоять эффекту, Дэниель вспоминает, что его персонаж имеет Каменный Завет с семьей неподалеку. Он делает бросок этого завета и набирает достаточно успехов, чтобы снизить бросок Эхо до одного успеха.*

Эхо

Некоторые Эхо – это старые народные средства, которые люди, используют, чтобы защищаться от фей и других сверхъестественных существ. Другие Эхо основаны на вере и появились с распространением христианства. И есть такие, которые кто-то придумал, а потом они настолько распространились, что люди начали в них верить. Местное верование может быть таким же серьезным наказанием для фаэ, как и христианские Эхо. У каждого персонажа есть хотя бы одно Эхо, влияющее на него, игроки определяют их во время создания персонажа.

Эхо состоит из триггера и эффекта. Триггер не меняется. А эффект редко повторяется дважды. Почему это так? Фаэ утверждают, что это из-за того, что человеческий разум – явление слабое и запутанное, и не способен принести порядок в свою магию. Думающие о будущем фаэ замечают, что некоторые люди используют Эхо куда точнее, чем другие, и боятся, что не пройдет и нескольких лет, как любой человек окажется способным превратить фаэ в камень, позвонив в колокольчик. В игре это значит, что эффект Эхо зависит от того, сколько успехов выбросит Рассказчик в тайном броске на Эхо.

Когда фаэ сталкивается с Эхо, Рассказчик (или игрок) делает бросок Силы Воли смертного (сложность 7). Игрок бросает пять кубиков, если Эхо используют не напрямую – например, если Эхо фаэ заключается в звуке церковных колоколов, Рассказчик будет кидать пять кубиков, а не Силу Воли людей, звонящих в колокола (которые даже не знают, какой эффект производят их действия). В любом случае, сложность броска 7. Если у персонажа есть активные заветы, он может призвать силу своей связи с людьми и противостоять Эхо. Игрок делает бросок Заветов (сложность 7), чтобы противостоять броску Эхо (если у персонажа есть Дополнение Спрайты, он может добавлять кубики к этому броску). Если фаэ набирает больше успехов, Эхо не работает и фаэ может делать что ему вздумается; это Эхо больше не влияет на него до конца сцены. Однако, если бросок Эхо набрал больше успехов, фаэ страдает от эффектов равных конечному числу успехов. Эти эффекты варьируются от одного до пяти и описаны ниже. Перворожденные добавляют один успех к броску Эхо, а подменыши отнимают один (прежде чем применить успехи броска заветов).

Война Эхо

Даже самому легкомысленному фаэ очевидно, что если о его Эхо узнают, это смогут использовать против него. Но так как Эхо находятся в ведении людей, ни один фаэ не может использовать Эхо против другого, намеренно или случайно. Что, разумеется, не останавливает фаэ от того, чтобы сообщить людям подробности об Эхо своего врага.

Эффекты Эхо

Эффекты Эхо зависят от конечного числа успехов Рассказчика в броске Эхо. Эхо могут быть продолжительными (человек, держащий крест) или проходящими (звук церковных колоколов). Эффект уходит вместе с Эхо, так что человек с крестом будет подвергать фаэ Эхо до тех пор, пока он не сбежит или не устранит угрозу (или не выстоит против Эхо). Определяя эффекты Эхо, помните следующее:

Эффект на один вызывает лишь небольшой дискомфорт для фаэ, вынуждает отступить назад и держатся подальше от источника Эхо, пока он не будет устранен. Эффект почти ничего не значит для фаэ на уровне игромеханики, но может снижать запас кубиков на один или два.

Эффект на два может оказаться жестким, в зависимости от обстоятельств. Все, связанное с сверхъестественными силами фаэ становиться сложнее и нужно делать усилие, чтобы смирить растерянный разум и добиться результата. Сложность бросков увеличивается во время таких эффектов.

Эффект на три вынуждает фаэ раскрыть свою истинную природу в определенной степени. Он может призывать Туманы, чтобы скрыть разоблаченную природу. Возможно на этом этапе Эхо нанесут ушибы (bashing damage) (от одного до трех уровней).

Эффект на четыре всегда делает невозможным использование Владений на человека, а также препятствует Высвобождению, пока Эхо активно. Туманы работают нормально. Возможно Эхо наносит летальный урон (lethal damage) (до четырех уровней).

Эхо на пять изгоняет фаэ из области на 24 часа и наносит ужасные раны. Перворожденные получают три уровня усугубленного (aggravated) урона и дополнительный уровень летального (lethal) урона каждые два раунда в присутствии Эхо. Инанимэ немедленно распадаются на части своего элемента и не способны собраться вновь, пока в области не будет достаточно их элемента, чтобы сформировать тело (это значит, что инанимэ воздуха может собраться почти мгновенно, а инанимэ молнии вынужден дожидаться следующей грозы). Подменыш получает три уровня усугубленных (aggravated) повреждений и один уровень летальных повреждений каждые два раунда в присутствии Эхо. Дополнительно подменыш получает два новых Эхо (по выбору Рассказчика).

Для всех трех Происхождений эти эффекты происходят в дополнение к другим, описанным для Эхо пятого уровня.

Ниже приведен список из 25 эффектов Эхо, распределенных по количеству успехов в броске. Некоторые работают так, как описано выше, другие несколько «нарушают правила». Помните, что за один бросок на персонажа может влиять только один эффект.

Один Успех:

- **Аура Угрозы:** Фаэ очень пугает Эхо. Если Эхо находиться у кого-то, атаковать его можно лишь преуспев в броске Силы Воли (сложность 6).
- **Застенчивый фаэ:** Чувство печали и стеснения наполняет душу фаэ. Все броски Силы Воли идут по +3 сложности.
- **Чесотка:** Фаэ начинает преследовать непереносимая чесотка. Сложность всех бросков повышается на один до конца Эхо.
- **Паранойя:** Персонаж становиться параноиком и будет ставить свою собственную безопасность превыше всего, даже атакуя предварительно тех, кто может навредить ему.
- **Безопасная зона:** Фаэ не может приблизиться к источнику Эхо и должен держатся на расстоянии 20 футов.

Два Успеха:

- **Защита от Иных Миров:** Сложность всех бросков, включающих Плетение, Туманы и Владения увеличивается на 2.
- **Пляска Святого Витта:** см. «Темные Века: Вампиры» для полного описания. Эффект остается в действии, пока фаэ видит или слышит Эхо. Все действия идут по +1 сложности.
- **Страх перед людьми**: Фаэ боится людей количество минут равное постоянному значению Туманов. Любые взаимодействия с людьми требуют броска Силы Воли (сложность 7)
- **Ужасное видение:** персонаж испытывает ужасную боль, когда видит или слышит Эхо. Персонаж получает штраф ко всем действиям, как если бы был Покалечен (Mauled) количество раундов, равное половине его Туманов. Это складывается со всеми штрафами от ран, которые он получил.
- **Истончение Туманы:** Фаэ чувствует себя отделенным от Туманов и должен платить вдвойне за применение основанных на Туманах сил.

Три Успеха:

- **Срыв:** Высвобождение Владений становится сложнее, фаэ приходится серьезно бороться за контроль над магией. Добавьте два кубика к броскам Высвобождения на один день.
- **Удар Эхо:** персонаж получает три уровня ушибов (bashing damage) от невидимых уколов и ударов (этот урон может быть поглощен).
- **Заморозка:** персонаж не может двигаться количество раундов, равное его Туманам.
- **Ментальная уязвимость**: в присутствии Эхо все броски Ментальных Атрибутов делаются по +2 сложности.
- **Разоблачение:** Магическая природа фаэ проявляется сильнее в человеческом мире из-за Эхо, его облик становится виден окружающим. Кожа сияет слабым светом и становятся видны Черты. Даже Меньшие Черты подчеркиваются и становятся очевидно сверхъестественными.

Четыре Успеха:

- **Высвобождение Заклинания:** Используйте бросок Высвобождения против попыток фаэ наложить заклинание. Каждые два успеха в броске Высвобождения считаются двумя (см. Главу Четыре для эффектов Высвобождения). Эффект остается в силе на один день.
- **Дисбаланс:** Фаэ немедленно входит в дисбаланс Туманов или Плетения. Эффект проходит через количество часов, равное значению Туманов или Плетения.
- **Честный Облик:** все заклинания и эффекты Туманов, призванные скрыть облик фаэ немедленно перестают работать.

- **Прерывание:** Вся активная магия фаэ в радиусе 50 ярдов перестает действовать.
- **Отнятые Чувства:** Персонаж полностью слепнет до тех пор, пока не выйдет из-под влияния Эхо.

Пять Успехов:

- **Сожжение:** фаэ охватывает огонь; пламя пожрет его, если он не выйдет из-под влияния Эхо. Огонь наносит три уровня усугубленных (aggravated) повреждений в раунд.
- **Ярость:** фаэ охватывает гнев и он нападает на все, начиная с источника Эхо. Даже друзьям не безопасно находиться рядом с ним. Он действует соласно инстинкту самосохранения и ничему больше. Как только Эхо уничтожено или устранено, фаэ убегает, воя от боли. Ярость проходит через день.
- **Потерянный:** фаэ немедленно становиться Потерянным. Он может избежать этого эффекта, согласившись на дополнительное Эхо (для подменышей это Эхо дополняет два полученные от эффекта пятого уровня).
- **Мифическая статуя:** Фаэ обращается в камень и вернуть его к жизни может лишь могущественная магия. Рассвет 5 может обратить эффект успешным Высвобождением, в этом случае персонаж возвращается к жизни в Недееспособном (Incapacitated) состоянии (все его повреждения считаются летальными). У статуи 10 уровней здоровья и запас кубиков на поглощение 20. Если уничтожить сатую, фаэ умрет.
- **Ужасный Облик:** Облик персонажа просвечивает насквозь, но выглядит ужасающим и искривленным, обращая природу фаэ против него. Все преимущества, получаемые от Больших Черт становятся эквивалентными штрафами, и временно он теряет все значение Харизмы (Charisma) и Внешности (Appearance).

Примеры Эхо:

Ниже приведено небольшое количество примеров Эхо. Это далеко не полный список средств против Доброго Народа, разумеется. Каждый Рассказчик должен принимать во внимание то, что больше подходит области, в которой будет проходить игра, прежде чем решать подходит или не подходит персонажу то или иное Эхо. Масса литературы, доступной в Интернете и местных библиотеках, дает полезную информацию по этому поводу. Если вы строите персонажа на существующем мифе, записывайте все, что может стать Эхо для этого персонажа, пока читаете легенды о нем.

- Кресты (или другие священные символы и реликвии)
- Молитвы
- Люди с сильной верой
- Девственницы
- Поцелуй прекрасной женщины (или красивого мужчины)
- Имя фаэ, произнесенное наоборот
- Владение частью тела фаэ (зубов, костью, кожей, и т.д.)
- Вхождение в дом без приглашения
- Звук колоколов
- Вхождение в комнаты с железными подковами на дверях и окнах
- Имя фаэ, произнесенное вслух (истинное имя сразу приводит к эффекту пятого уровня, но заветы все еще можно использовать, чтобы снизить эффект).
- Прикосновение к холодному железу
- Люди, носящие одежду наизнанку
- Благословленная еда

- Отражение в зеркале
- Вхождение на священную землю
- Смертный, бросающий соль через плечо
- Смертный с видимым четырехлистным клевером, приколотым к одежде
- Крик петуха
- Брань
- Ритуальный отказ от гостеприимства
- Детский смех

Получение новых Эхо

Игроки могут получить дополнительные Эхо во время создания персонаж в обмен на дополнительные Черты.

Во время хроники персонаж может получить новые Эхо, встретившись с людьми в своем истинном облике. Если у персонажа пять или больше Меньших Черт или хотя бы одна Большая Черта, он подвергается риску. Если люди видят такого фаэ в истинной форме, игрок должен сделать бросок 10 кубиков со следующими модификаторами:

- Отнимите один кубик за каждые пять Меньших Черт
- Отнимите один кубик за каждую Большую Черту
- Отнимите один кубик, если персонаж инанимэ
- Отнимите один кубик за каждых трех смертных свидетелей
- Отнимите один кубик, если смертные видели, как персонаж накладывает визуально заметное заклинание в той же сцене
- Отнимите два кубика, если смертные видели Высвобождение в той же сцене и три, если оно вышло из-под контроля

Смертные, привлеченные в Туманы или имеющие Чуткость по другим причинам не вызывают этот эффект, как и сверхъестественные существа, подобные оборотням и вампирам. Некоторые маги вызывают такие эффекты. Обычно, маги из Мессианских Голосов, Али-Батин и Ордена Гермеса считаются смертными в отношении этого броска, но маги с развитыми связями с фаэ могут и не считаться (на усмотрение Рассказчика). Сложность броска – 7. Если у игрока есть хотя бы один успех, его персонаж спасен. Если бросок не успешен, персонаж получает одно Эхо, подходящее к ситуации. Если бросок провален или запас кубиков сведен до нуля, персонаж получает два Эхо.

Пример: подменыш Двора Осени Гамбл, после попытки соблазнить юную смертную девушку, ссориться с ее кузенами. Он безрассудно принимает свой истинный облик, надеясь напугать их. У него нет Больших Черт, зато шесть Меньших Черт. Его игрок кидает 10 кубиков, минус 1 за его Черты, минус 2 за шесть присутствующих людей, минус два за то, что пытаясь их напугать он Высвобождает Владение Сумерек, в итоге 5 кубиков. Бросок не успешен. Поскольку один из кузенов приказал ему убираться именем Господа, Рассказчик заключает, что проклятья с именем Бога будут отныне считаться Эхо для Гамбла.

Развитие персонажа

Ни история, ни ее персонажи не должны быть неизменны. Со временем персонажи получат достаточно опыта, чтобы повысить свои Атрибуты, Способности и преимущества. Опыт выдается также, как указано в «Темных Веках: Вампиры».

Повышение Туманов

Повышение постоянного значения Туманов толкает фаэ ближе к магии и землям фей. Он находит Высвобождение своей второй природой и предпочитает держаться подальше от людей. Его разум становится привычнее к разнообразию земель фей, и логичный приземленный способ мышления становиться все более чуждым с каждым дополнительным пунктов Туманов. Разумеется, слишком большое увлечение Туманами может привести к дисбалансу и даже Потерянности, так что неплохо было бы рассчитать, как последовательно повышать Туманы и Плетение. Повышение Туманов также дает персонажу новую Меньшую Черту. Вместо этого, он может потратить 3 дополнительных пункта опыта и получить Большую Черту.

Повышение Плетения

Повышение Плетения склоняет фаэ к логическому мышлению, рациональным действиям и сдержанному характеру. Повышение Плетения не значит, что персонаж становится холодным и бесчувственным, но что он начинает думать более похоже на людей. Хотя в целом человеческое мышление остается загадкой для фаэ, он начинает лучше понимать причину поступков людей. Повышение этого показателя также приближает природу феи к человеческому миру. Заклинания становятся любимым способом применения магии, так как позволяют контролировать свои силы. Как и с Туманами, игроку лучше заранее подумать о повышении обоих показателей, так как слишком высокий уровень Плетения может привести к дисбалансу или сделать персонажа Запертым.

Повышение Владений

Владения, в отличие от других черт, требует учителя для повышения. Для этого не нужно бросков, но учитель должен присутствовать на протяжении обучения, объясняя как стоит углубится в магию фей. Учителем может стать друг или временный союзник, согласившийся помочь фаэ приобрести большее понимание Владений. Ученик начинает понимать, как отличается воздействие с помощью заклинания на одну цель и на несколько. Он понимает, как наносить ужасные повреждения вместо поверхностного урона. Процесс может быть воодушевляющим, но иногда последствия применения теории на практике сокрушительны. Для большей информацией о Владениях и их развитии обратитесь к главе Четыре.

Приобретение Черт

Фаэ получают Меньшую Черту когда поднимают уровень Туманов. Приобретение Большей Черты стоит 5 пунктов опыта (или 3 пункта опыта при одновременном поднятии Туманов). Возникновение новых Черт говорит о том, что персонаж больше соприкасается с Туманами и иногда происходит после столкновения с сильным Эхо.

Стоимость в опыте

Атрибут	Текущий показатель * 4
Способность	Текущий показатель * 2
Новая Способность	3
Новая специализация Способности	текущий показатель
Повышение Туманов	Текущий показатель * 3
Повышение Плетения	Текущий показатель * 3
Повышение предпочитаемого Владения	Текущий показатель *5
Повышение других Владений	Текущий показатель * 6
Новое Владение	10
Новая Большая Черта	5
Сила Воли	Текущий показатель

Люди решились жить у подножья горы…

И все же так удивились, когда гора обрушилась на них.

Элзабет наблюдала с вершины. Ее глаза светились, как у кошки, и она вытирала свежие сливки с губ, слушая песню гор. Горы пели о потерях, о времени, о красоту нагревания и остывания камней со сменой месяцев. Элзабет принадлежала ко Двору Весны и могла оценить конец холодов и приход тепла лучше, чем другие фаэ. Она припала к земле в тени ивового дерева и стала наблюдать за людьми из деревни.

Им можно было посочувствовать, но судьба есть судьба. Горы пели, а Элзабет нужно было выполнять свой завет.

Конечно, люди не помнили о завете. Они вспоминали, что нужно оставлять сливки для Элзабет, но делали это не всегда – в других деревнях было лучше. Они вспоминали, что железо на двери уберегает от троллей и других диких чудовищ, но последнее время стали использовать его для конских подков и других варварских вещей.

Элзабет слушала песню гор, говорившую, что люди нарушили завет, и начала петь в ответ. Ее маленькое тело стало твердым, ее глаза изменили свой цвет с золотого на зеленый, а потом на черный. Ее волосы превратились в нити из твердого камня, и каменная крошка стала падать из ее рта и ушей. Она собралась с силами и ударила крошечным кулачком по земле, призывая свою власть над Владением Рассвета, над камнем и землей, и Высвобождая ее.

Где-то на вершине горы, булыжник сдвинулся со своего места. На следующий день или на следующий год, но он неминуемо упадет, и Элзабет не было стыдно за то, что она его толкнула. Люди пообещали не углублять шахту, как только достигнут Черного Стекла; но сменились поколения с тех пор, и люди забыли, какую милость оказал им перворожденный «отец» Элзабет, позволив вырыть шахту. Ее отец дал им орудия и разрешение копать сквозь гору, даже поменял свою настоящую дочь на Элзабет много лет назад. Но к этому времени они забыли завет; а вчера они достигли Черного Стекла.

Некоторые из них почувствовали отголосок завета в этот момент. Некоторые из них увидели темное сияние, исходящее от камней, и захотели остановиться. Но большинство не послушало их.

«Берите, что хотите из горы», - прошептала Элизабет в темноту, - «Но не троньте моего Черного Стекла, ведь оно мне дороже крови возлюбленной». Ее губы сомкнулись плотно, как каменные глыбы. Высвобождение было почти закончено. «Возьмете Черное Стекло и получите всю гору вместе с ним».

Когда булыжник сорвался с горы и понесся вниз к деревне, увлекая тысячи своих меньших собратьев по пути, Элизабет задумалась, что возможно люди просто *не поняли* завет.

Это не имело значения. Судьба есть судьба.

Глава Четвертая: Владения

Кто на богов ополчается, тот не живет долголетен;
Дети отцом его, на колени садяся, не кличут
В дом свой пришедшего с подвигов мужеубийственной брани.

- Гомер

Смертные в Темные Века боятся странного волшебства фей... и правильно делают. Магия фаэ удивительна и коварна, могущественна, но непредсказуема. Самое тревожное, наверное, это то, что фаэ и их чары могут сделать одну и ту же вещь полезной или смертоносной. Слезы фаэ могут убивать и исцелять; даже их голоса могут даровать спокойный сон или вечные кошмары.

Как правило, фаэ осторожны с магией. Они предпочитают не демонстрировать силу на глазах толпы, но это не значит, что они постесняются применить ее, когда это понадобиться. Более того, их магия обычно очень аккуратна; многие из деяний фаэ могут быть списаны на природные явления, такие как шторм или несчастный случай. Смертные, разозлившие фей, подвергают себя и свой разум огромной опасности. Фаэ всегда замечают неуважение, а память у них долгая. Людские легенды наполнены упоминаниями о мести фей, разящей спустя десятилетия после незначительной перебранки.

Эта глава описывает работу магии фаэ, как в терминах игровой механики, так и в том, что касается эффектов. Она также дает материал, необходимый игрокам и Рассказчику, чтобы придумывать собственные заклинания во время хроники.

Слова и Сила

Сердцем магии фей являются Владения. Владение, грубо говоря, это собрание концепций, связанных с определенным временем суток, ограничивающие то, что магия фаэ может, а что нет. В зависимости от того, какое Владение использует фаэ, он может вкладывать магию в определенные магические заклинания, чтобы добиваться всевозможных интересных эффектов. Владения это: Рассвет, День, Сумерки и Ночь, и все они относятся к определенному Двору: Весны, Лета, Осени и Зимы, соответственно. Однако, Двор не ограничивает то, какими Владениями обладает персонаж. Начинающий персонаж подменыш получает 2 пункта на Владения; начинающий персонаж-инанимэ или перворожденный 3. Используя Владение своего Двора фаэ получает -1 к сложности. Так что персонажу учить заклинания этого Владения выгодно, но не обязательно. Также, один особый час в день (иногда называемый главнейшим часом или пиком) связанный с Владением, фаэ снижает сложность еще на 1. И наконец раз в год, в момент одного из солнцестояний или равноденствий, сложность на применение того или иного Владения снижается еще на 1 (см. таблицу). Все бонусы складываются.

У каждого Владения есть 5 уровней, описывающих, насколько впечатляющими будут заклинания. Чем выше уровень Владения, тем более могущественную магию оно предоставляет.

Пример: Сара, Джозеф и Бред создают персонажей по «Темным Векам: Фаэ». Сара выбирает инанимэ Двора Зимы, Джозеф – подменыша из Двора Лета, а Бред – перворожденного из Двора Весны. Они записывают сколько пунктов на Владения они получают изначально от своего

Происхождения. Во время создания персонажа, Джозеф решает потратить 2 своих пункта на одну точку в двух Владениях: Дня и Сумерек. У Сары есть три пункта, она решает потратить 2 на Ночь и 1 на Рассвет. С другой стороны, Бред помещает все свои три пункта в Рассвет, получая доступ к заклинаниям третьего уровня. Обратите внимание на то, что Сара получает бонус на использование Владения Ночи, а Джозеф и Бред – соответственно Дня и Рассвета. Персонажи Сары и Джозефа получают более разнообразные способности, так как у их персонажей больше одного Владения, но способности Бреда более могущественны из-за того, что он сконцентрировался на одном Владении.

Количество заклинаний, которое получает персонаж, зависит от его постоянного Плетения. За каждый пункт Плетения персонаж получает одно заклинание в каждом Владении. Так, персонаж с Плетением 3 может получить до 12 заклинаний, если владеет всеми четырьмя Владениями. Разумеется, если у персонажа нет пунктов во Владении, он не может получать заклинания, связанные с этим Владением.

Пример: Продолжим рассматривать персонажей из примера выше. Инанимэ Сары начинает с 3 пунктами Плетения. У нее есть доступ к двум Владениям: Ночи 2 и Рассвету 1, таким образом она получает 6 заклинаний, 3 в Ночи, 3 в Рассвете. Все заклинания в Рассвете будут первого уровня, но в Ночи Сара может выбирать заклинания и первого и второго уровня.

Бред, с другой стороны, тоже имеет 3 пункта Плетения, но он получает только 3 заклинания, все во Владении Рассвета, так как оно единственное, на которое тот решил потратить пункты.

Бонусы к сложности

В определенное время, определенное Владение набирает большую силу. Также фаэ определенного Двора получает бонусы на использование предпочитаемого Владения. За каждое из этих условий (Двор, время дня, солнцестояние или равноденствие) сложность на заклинания и Высвобождение Владения снижается на 1. Бонусы складываются, так что фаэ Двора Лета использующий Владение Дня в полдень летнего солнцестояния будет накладывать заклинание или Высвобождать магию по -3 сложности. Не нужно говорить, что фаэ предпочитают не нападать на других в момент их силы. *Минимальная сложность всех заклинаний и Высвобождения равна 4, не зависимо от модификаторов.*

Владение	Двор	Время дня	Солнцестояние или равноденствие
День	Лето	Полдень и полчаса до и после него	Летнее солнцестояние
Ночь	Зима	Полночь и полчаса до и после нее	Зимнее солнцестояние
Рассвет	Весна	Рассвет и полчаса до и после него	Весеннее равноденствие
Сумерки	Осень	Закат и полчаса до и	Осеннее равноденствие

		после него	

Накладывание заклинаний

Основная механика накладывания заклинаний (или наведения чар, что является более старым, менее употребляемым тремином) довольно проста. Персонаж складывает свое значение Владения с нужным Атрибутом или Способностью, а потом делает бросок. Сложность – 6, но помните, что предпочитаемое Владение уменьшает сложность на 1. Также не забывайте про бонусы за время дня и года. Игрок считает успехи, а Рассказчик определяет эффект в зависимости от описания заклинания. Создавая новые заклинания, персонаж и Рассказчик должны определить, какие им подходят Атрибуты или Способности, как варьировать сложность и какой должен быть результат.

Пример: Персонаж Сары – инанимэ Кайристона – имеет доступ к двум Владениям: Ночи 2 и Рассвету 1. Один из персонажей Рассказчика, смертная по имени Бэтани, заметила Кайристону и собирается разболтать в деревне, что какое-то чудовище живет в ручье у мельницы. Кайристона решает использовать заклинание Ночи первого уровня – Тишин - на несчастную Бетани. Сара изучает заклинание и видит, что нужно сделать бросок Владение (2 кубика за Ночь) и Манипулирование (У Кайристоны 3 пункта), по сложности 6. Так как Кайрситона – фаэ Двора Зимы, а его предпочитаемое Владение – Ночь, сложность снижается до 5. Сара кидает 5 кубиков и выкидывает 5, 2, 3, 7 и 9 – три успеха! Эффект заклинания заключается в том, что язык и голосовые связки жертвы парализует на один час за успех. Бетани внезапно понимает, что не может говорить; в будущем ей стоит дважды подумать прежде, чем разбалтывать секреты Кайристоны.

Персонаж может накладывать заклинания так часто, как ему нравиться, нет никаких ограничений на накладывание заклинаний подряд. Некоторые фаэ считают неприоичным рассчитывать на один и тот же тип магии постоянно, но это не единственный риск; персонаж слишком много использующий заклинания вообще и конкретное в частности, может стать Потерянным (см. Главу Третью).

Система: Накладывание Заклинаний

Шаг Первый: Выберите заклинание. Посчитайте запас кубиков, сложив значение Владения со значением Атрибута или Способности данной в описании заклинания. Определите сложность, учитывая все модификаторы назначенные Рассказчиком.

Шаг Второй: Это ли предпочитаемое Владение вашего Двора? Если так, снизьте сложность на 1.

Шаг Третий: Влияет ли на Владение время дня? Если так, снизьте сложность еще на 1.

Шаг Четвертый: Накладываете ли вы заклинание на солнцестояние или равноденствие, связанное с Владением? Если так, снизьте сложность на 1.

Шаг Пятый: Бросьте кубики, посчитайте успехи по конечной сложности, проверьте результат по описанию заклинания.

Высвобождение

Высвобождение используется в такие моменты, когда фаэ хочет обратиться к магии Владений, но не обладает нужным заклинанием. Это рискованное мероприятие с возможными ужасными побочными эффектами, но Высвобождение часто может спасти шкуру персонажа.

Пример: Возьмем персонажа Джозефа, подменыша Лисандра, принадлежащего ко Двору Лета. У Лисандра один пункт в предпочитаемом Владении его Двора – Дне, а один пункт во Владении Сумерек, а его постоянное значение Плетения – 4. Он решил не выбирать все доступные ему заклинания во время создания персонажа. Таким образом, у него два заклинания Дня (Сияющее Великолепие и Приказ, а также два неиспользованных места под заклинания) и 3 заклинания Сумерек (Медные Листья, Призрачный Шепот и Внешнее Изучение, и одно неиспользованное место).

Лисандр и его друзья-фаэ вторглись в крепость неприятеля, которая оказалась заполнена странной магической тьмой. Хотя у Лисандра нет заклинаний, чтобы осветить область, он - из Двора Лета и обладает познаниями во Владении Дня, властвующем над светом. Он решается на Высвобождение Дня, понимая, что это рискованно, но считая риск оправданным. Он надеется, что Высвобождение осветит область силой полуденного солнца.

У Джозеф нет заклинания, определяющего Атрибут или Способность, так что он использует другую систему. Он складывает свое значение Туманов (2) и используемого Владения (День 1), получая запас кубиков 3, и делает бросок по 6 сложности. (Это обычная сложность, Рассказчик может снизить или повысить ее в зависимости от ситуации. Также не забывайте принимать во внимание Двор, время дня и года.) Потом он выделяет 5 кубиков в отдельный запас, так как он подменыш (перворожденные используют 3 кубика, подменыши и инанимэ 5). Это его запас кубиков Высвобождения, и его лучше держать отдельно или использовать кубики другого цвета, чтобы отделить от обычного. Джозеф делает бросок... и все становиться сложнее.

Сначала Джозеф считает успехи в основном запасе кубиков (три кубика, сложность 6, сниженная из-за Двора до 5), которые определяют работает или нет сила Владений. Потом он считает успехи в броске пяти кубиков Высвобождения, сложность 6, определяющих находиться ли эффект под контролем. Если успехов в обычном броске столько же или больше, чем в броске Высвобождения, персонаж успешно Высвобождает магию и контролирует эффект. Однако, если в броске Высвобождения больше успехов, чем в обычном (если в последнем есть хотя бы один успех), эффект происходит, но выходит из-под контроля. Если игрок не набирает успехов в броске Туманы + Владение, но набирает в броске Высвобождения, эффекта не происходит, но появляются странные визуальные эффекты. Если один из бросков провален, Высвобождение выходит из-под контроля окончательно, выпуская разрушительную силу Туманов в мир.

У каждого Владения есть свой набор визуальных эффектов на случаи, если Высвобождение идет как надо или выходит из-под контроля. Они даны в описании Владений. Например, предположим что удача на стороне Лисандра, и ему дается удержать контроль над Высвобождением (у персонажа должно быть больше успехов в основном броске, чем в броске Высвобождения). Свет окружает подменыша и его товарищей, а глаза Лисандра сияют, как расплавленное золото во мраке.

Система: Высвобождение

Шаг Первый: Определите базовый запас кубиков Туманы + Владение.

Шаг Второй: Определите запас кубиков Высвобождения, 3 для перворожденных, 5 для инанимэ и подменышей. Помните, что вы можете тратить Плетение, чтобы отнимать кубики из этого запаса 1 за 1.

Шаг Третий: Сделайте броски этих запасов кубиков раздельно. Посчитайте успехи по базовой сложности 6 (или какую определит Рассказчик). Не забудьте бонусы от Двора, времени года и времени суток.

Шаг Четвертый: Посчитайте результат. Странные визуальные эффекты появляются в любому случае, в зависимости от Владения. Если количество успехов в базовом броске равно или превосходит количество успехов с броске Высвобождения, эффект происходит и остается под контролем. Если в базовом броске были успехи, но в броске Высвобождения успехов было больше, эффект Владения происходит, но выходит из-под контроля. Если ни в одном броске нет успехов, но нет и провалов, ничего не происходит, кроме странных визуальных эффектов. Тоже самое верно в случае, если в броске на Высвобождение есть только один успех, а в основном броске нет ни провалов, ни успехов. Если один из бросков провален, случаются ужасные и неприятные вещи, по решению Рассказчика (Помните, что они обычно более суровы в случае с Владениями Ночи и Дня).

Заклинания против Высвобождения

Для игроков с высокими Туманами может быть соблазнительно только Высвобождать свою магию и надеяться на удачу. Это нормально; игрок сам должен решать (хотя мы надеемся, что решение больше основано скорее на персонаже и истории, чем на игромеханике). Чтобы помочь Рассказчику и дать игрокам понять, что несет Высвобождение, в описании некоторых заклинаний даны эффекты, которые случаются, когда персонаж Высвобождает Владения для тех же результатов. Эти эффекты не происходят, если персонаж использует заклинания, только при Высвобождении для имитации заклинаний. Они также даны лишь для примера; эффекты Высвобождения всегда разные.

Возникает вопрос: Может ли фаэ Высвобождать Владение, чтобы создать эффект заклинания, которое он знает? Ответ: разумеется. Рассмотрим заклинание превого уровня Рассвета Голод в Пир. Это заклинание позволяет персонажу превратить несъедобные предметы в прекрасную еду (но только временно). Персонаж, знающий это заклинание, может решить использовать Высвобождение, чтобы превратить камни в еду, чтобы действительно впечатлить окружающих. В этом случае, пока камни превращаются в караваи свежеиспеченного хлеба, Высвобождение также обращает ручей, где стоит персонаж в вино, а близлежащее гнилое бревно в жаренного поросенка. Но эффектами Высвобождения нельзя управлять; использование заклинаний дает больший контроль над силами Владения. Персонаж, полагающийся на Высвобождение, рано или поздно будет неудачлив, и магия Владений выйдет из-под контроля.

Создание новых заклинаний

Игроки и Рассказчик могут создавать новые заклинания в процессе хроники. Таким образом, вы сделаете магию индивидуальнее и получите гораздо больше эффектов, чем те, что мы описали в этой одной главе. Но как начать создавать заклинание? Читайте; хотя вы можете выбрать другой порядок, мы дали памятку про основные моменты создания заклинания.

Сначала подумайте, какого эффекта вы хотите добиться и к какому Владению он относится. Различные легенды и мифы о феях могут послужить вдохновением. Вы можете понять, что заклинание попадает больше, чем под одно Владение, тогда вы должны четко представить как оно будет выглядеть со стороны. Просмотрите список Владений и что они включают, чтобы окончательно определиться. Помните, что грубо говоря, более позитивные эффекты попадают во Владения Дня и Рассвета, а более негативные – Ночи и Сумерек. Но все же все Владения имеют возможность помогать и вредить. День и Ночь лучше использовать для нанесения прямого урона; Рассвет и Сумерки обычно более коварные и тонкие.

Потом определите, на кого вы хотите повлиять – на одну цель или несколько? Чем больше целей и чем мощнее эффект, тем более высокий должен быть уровень заклинания. Например заклинания первого и второго уровня не наносят прямого усугубленного (aggravated) урона, и большинство (хотя не все) воздействуют лишь на заклинателя или одну-две цели. Заклинания первого и второго уровня лучше используются для защиты. Ваш Рассказчик может подсказать вам, какой уровень он считает более подходящим.

В-третьих, определите какой запас кубиков вы хотите использовать. Какой Атрибут или Способность больше подходят для того, что вы пытаетесь сделать? Вы хотите повлиять на чей-то разум или мнение? Если так, то Манипулирование может идеально подойти к запасу кубиков. Или вы пытаетесь сыграть на конкретных эмоциях? Тогда лучше использовать Эмпатию. Заклинания, связанные с собственной мощью заклинателя, обычно используют Физические Атрибуты, такие как Выносливость и Сила.

Потом подумайте, какая сложность будет у заклинания. Вы будете использовать базовую сложность 6? Или заклинание будет связано с ответом цели и защитой, вроде Силы Воли в случае с чтением мыслей? В этом случае стоит взять этот показатель за сложность. Заклинание более высокого уровня с более суровыми эффектами будет сложнее наложить. Еще вы возможно захотите, чтобы количество успехов определяло насколько удачно (или нет) прошло заклинание; чем больше успехов, тем больше урон или область заклинания.

Наконец, вы должны определить конечный результат заклинания. Является ли это воздействием на другого, с нанесением ему повреждений или накладыванием штрафов? Или вы хотите получить бонусы на другой бросок для своего персонажа на сцену? Можно распределить бонусы и штрафы в зависимости от количества успехов. В заклинаниях, служащих для получения информации, считайте меньше информации за меньше успехов, и более полную картину за больше.

В конце концов, цель заклинания - позволить фаэ влиять на мир вокруг себя – прячась, путешествуя, сражаясь, получая информацию, изменяя восприятие и так далее. Держите в уме этот принцип, и у вас не будет проблем с созданием собственных заклинаний.

Общие заклинания

Хотя обычно заклинания уникальны для Владений, существует исключения - заклинания отличающиеся в зависимости от Владений только стилистически. Ниже приведено несколько заклинаний, общих для всех Владений. Остальные, с особой системой и применением, описаны в конкретных Владениях.

Заклинания Первого Уровня

- **Призыв Элемента:** У каждого Владения есть склонность к одному из элементов. День связан с огнем, Ночь с водой, рассвет с землей, а Сумерки с воздухом. Успех в этом заклинании обеспечивает то, что немного этого элемента появляется перед заклинателем, даже если поблизости нет его источника (оно может взывать огонь среди камней или землю на дне лодки). Игрок делает бросок Владение + Сила (Strenght), успехи определяют количество и длительность.

Версия Дня вызывает огонь размером с небольшой костер. Он остается в течение раунда за успех, потом быстро угасает, если не находит пищи.

Версия Ночи взывает небольшое количество воды, появляющееся перед заклинателем, один галлон за успех. Если жидкости не предоставить емкости или впадины, она найдет себе другой путь (например будет бить из земли).

Версия Рассвета создает камни и землю перед заклинателем, около 1 кубического фута за успех.

Версия Сумерек вызывает вьющийся поток воздуха, даже там, где его быть не должно. Примерно три кубических фута воздуха появляется за успех. Хотя воздух может сдувать бумагу и даже небольшие объекты, заклинатель не контролирует направление ветра (это находиться в ведении Контроля над Воздухом)

Высвобождение: *Успех*: выбранный элемент в области, окружающей персонажа, отзывается на магию. Это может быть легкая дрожь земли, порыв ветра, иней, схвативший землю, или начавшие мерцать огни. *Провал*: Магия поглощает, а не создает, элемент. Это может привести к тому, что весь воздух или тепло из области будет высосано, и персонаж начнет замерзать или страдать от нехватки воздуха.

- **Зов Двора:** Члены Дворов используют это заклинание, чтобы призывать своих товарищей на помощь, или просто на собрание. «Зов» не слышим для человеческих ушей, хотя животные могут начать выть и вести себя беспокойно, если находятся в зоне слышимости; животные, связанные с определенным Владением (собаки с Днем, кролики с Рассветом, и так далее), особенно чувствительны. Призыв заключается не в словах; это скорее невыразимое чувство, приходящее в сердца всех, кто слышит. Обычно настроение заклинателя отражается в зове; если он испуган или взволнован, призыв будет резче, чем если бы он хотел просто созвать друзей. Количество успехов определяет, как далеко распространяется зов, согласно таблице ниже; только фаэ подходящего Двора слышат его.

Успехи	Распространение
1 успех	1 миля
2 успеха	5 мили
3 успеха	10 миль

4 успеха	20 миль
5 успехов	50 миль

Помните, что фаэ, услышавших зов, никто не заставляет следовать ему, хотя будет мудро с их стороны хотя бы узнать что происходит. Игрок кидает соотвествующее Владение + Харизма (Charisma).

- **Металлические Листья:** Легким прикосновением пальцев, фаэ может превратить естественные предметы в металл - один предмет в два раза больше кулака или несколько меньших. У каждого Владения есть своя версия (Золотые Листья, Серебряные Листья, Бронзовые Листья и Медные Листья), которые отличаются по тому, что может быть превращено и в какой металл, а также когда кончается иллюзия. К сожалению всех, кто принял «золото фей», иллюзия спадает меньше, чем через 24 часа. Игрок делает бросок Владение + Сообразительность (Wits). Нужен лишь один успех, чтобы наложить иллюзию, но дополнительные успехи описывают, насколько изящным получается предмет (например один успех может дать грубые монеты или простое ожерелье, а три успеха дарят только что отчеканенные монеты и чеканку, достойную мастера).

Металлические Листья Дня позволяют фаэ превратить любое зеленое растение в чистое золото: слиток, монеты или украшения. Это «золото фей» превращается обратно в следующий полдень.

Ночные Металлические Листья позволяют фаэ превратить увядающий или неживой природный объект (сухую ветку, кость, камень и даже помет животного) в сияющее серебро. Иллюзия спадает в следующую полночь. Помните, что это серебро не считается истинным серебром относительно оборотней, и они не ощущают его таковым.

Металлические Листья Рассвета позволяют превратить орехи, ягоды и свежие ветки в яркую медь. Иллюзия спадает на следующем рассвете.

Металлические Листья Сумерек позволяет фаэ превратить умирающие осенью объекты (опавшие листья, высохшие семена, пустые скорлупки) в бронзу. Иллюзия спадает следующим закатом.

Высвобождение: *Успех*: Одежда персонажа приобретает тот же металлический отблеск на короткое время. *Провал*: Листья остаются прежними, но кожа персонажа превращается в металл на количество раундов, равное его значению Туманов. Это не дает защиты от повреждений, но повышает сложность всех бросков на Ловкость на 1.

Заклинания Второго уровня

- **Контроль Элемента:** Часто использующееся с Призывом Элемента, это заклинание позволяет манипулировать элементом, связанным с Владением. Игрок делает бросок Владение + Сообразительность (Wits), нужен только один успех. Элемент может двигаться, но не приобретает несвойственных ему способностей; огонь не может сжигать железо, вода не может внезапно застыть от этого заклинания. Количество материала и сложность изменений зависит от успехов.

Владение Дня с этим заклинанием позволяет контролировать огонь. Мановением руки, фаэ может заставить свечу гореть в два раза ярче (и следовательно сгорит она в два раза быстрее) (один успех) или заставить огонь отпрыгнуть на несколько футов от факела (три успеха).

С помощью Владения Ночи можно заставить тонкие струи дождя наполнить ямку питьевой водой (один успех) или изменить течение ручья одним прикосновением (три успеха). Фаэ не может заставить воду нарушать законы природы; так он не может заставить воду немедленно размыть дорогу, выложенную камнями, это требует времени.

Контроль Элемента Рассвета дает власть над землей. С помощью этого заклинания фаэ не может заставить булыжники летать. Но может заставить булыжник высвободиться и скатиться с горы с непредсказуемыми эффектами (три успеха), подкатить нужный метательный камень к своей руке (один успех) или заставить песок подняться и погасить небольшой огонь (два успеха).

Сумеречная версия заклинания позволяет контролировать воздух, заставляя его задуть свечу (один успех), вырвать карту из чьих-то рук (два успеха) или даже сбить плохо поставленную палатку (три успеха). Фаэ не может с помощью этого заклинания делать вещи, которые противоречат законам природы, например высосать весь воздух из помещения.

- **Осушение:** Обычно только жестокие и беспринципные фаэ используют это заклинание, но оно может пригодиться любому в час нужды. Фаэ выбирает цель, испытывающую определенные эмоций, в зависимости от Владения. Потом фаэ буквально высасывает эти эмоции из несчастной жертвы. В замен фаэ получает временное развитие своей собственной решимости и стойкости. Игрок делает бросок Владения + Сообразительность (Wits). Если он преуспевает, его персонаж получает временный пункт Силы Воли, а жертва теряет один. Жертва может восстановить Силу Воли нормальным образом, но пока этого не произошло, она страдает от недостатка высосанной эмоции.

Владение Дня высасывает веру, верность, уверенность и преданность; Ночь – радость, наслаждение и энтузиазм; Рассвет лишает жертву добродетельности, чистоты и невинности; а Сумерки – гордости, уверенности в себе и чести.

Высвобождение: *Успех*: Жертва оступается, как будто ее ударили. У нее может пойти кровь из носа или слезы хлынуть из глаз. Фаэ начинает сиять легким белым, синим, золотым или медным сиянием и искрит, или как-то иначе показывает признаки духовного подъема и уверенности. *Провал*: Жертва страдает больше, теряя по пункту Силы Воли за успех. Ее переполняют боль и отчаянье. Однако все, что она чувствует, чувствует и фаэ; персонаж теряет то же количество пунктов Силы Воли и до следующего часа, связанного с этим Владением, чувствует все, что чувствует жертва: физическую боль, эмоциональное истощение и так далее.

- **Колючая Изгородь:** Это заклинание вызывает стену колючек, поднимающуюся из земли перед заклинателем и создающую изгородь длинной 6 футов, 6 футов в высоту и 4 фута в глубину. Эффекты Колючей Изгороди изменяются в зависимости от Владения (Стена Тернорвника в случае с Днем, Шипы Зимы – с Ночью, Колючие Лозы – с Рассветом, Иглы Крапивы – с Сумерками). Это заклинание оборонительное, оно влияет только на того, кто пытается преодолеть изгородь. Необходим бросок Владение + Сила (Strenght), изгородь держится один час за успех.

Дневная Версия заклинания – Стена Терновника, взывает стену растений с острыми как бритва шипами; никто не может пройти через нее, не получив усугубленных (aggravated) повреждений равных количеству успехов на заклинание (их можно поглощать, если жертва на это способна), так как шипы со всех сторон вонзаются в неразумную жертву.

Ночная Версия – Шипы Зимы, вызывает изгородь с ядовитыми искривленными шипами. Никто не может пройти через нее, не получив летального урона равного значению Ночи заклинателя. Если этот урон не поглощен целиком, жертва впадает в полный кошмаров лихорадочный сон на столько часов, сколько пунктов Ночи у заклинателя.

Колючие Лозы создает изгородь из гибких стеблей, покрытых короткими острыми иглами. Любой, кто пытается пробраться через изгородь, столкнется с перекрученными и оплетающими побегами. Кусты обладают силой, равной значению Рассвета персонажа, и пытаются удержать противников. Как только жертву удается схватить, лозы начинают душить ее, всаживая острые шипы в тело (нанося летальный урон Сила + 1). Если жертва получила урон, начинается сущий кошмар: шипы сосут кровь по одному уровню здоровья за раунд, пока она не умрет или наберет два успеха в броске Сила + Атлетика (Athletic), чтобы выбраться. Три удушающих стебля появляются в области действия заклинания за успех (шесть на четыре фута).

Наконец, Иглы Крапивы, заставляют появится изгородь растений с жалящими шипами. Проходящий сквозь них получает летальный урон, равный Сумеркам заклинателя. Если урон не поглощен полностью, шипы вбрызгивают жгучий яд, который погружает жертву в болезненную агонию на часы, отнимая значение Сумерек заклинателя от всех действий, которые пытается предпринять жертва. Этот штраф снижается по одному кубику за час. (Яд от заклинателя, обладающего Сумерками 4, заставляет снизить все запасы кубиков на 4 из-за страшной боли; через час штраф снижается до 3, еще чрезе час до 2 и так далее).

Высвобождение: *Успех*: Все растения в радиусе 20 футов от персонажа становятся губительными. Даже обычная трава обрастает шипами или вызывает зуд. *Провал*: Ногти персонажа на руках и ногах превращаются в шипы. Из-за них становиться тяжело ходить и делать тонкую работу (снизьте в два раза скорость передвижения и делайте все броски на Ловкость по сложности + 2), но шипы слишком хрупкие, чтобы наносить повреждения врагам.

- **Покров:** Это заклинание позволяет фаэ изменить свою форму, превращаясь в ряд животных или растений, хотя у некоторых фей есть любимая форма для превращения, которой они не изменяют. Каждое Владение связано с определенной флорой и фауной, как указано ниже. Чтобы превратиться, игрок делает бросок Владение + Выносливость (Stamina). Три успеха необходимо для полной трансформации, эффект длиться до тех пор, пока фаэ не пожелает сменить форму назад. Заметьте, что фаэ в таком состоянии лишен всех особых сил и способностей фей, кроме чуткого восприятия и способности вернуться в прежнюю форму; к добру или худу, он приобретает все физические свойства животного или растения.

С помощью Владения Дня персонаж может превратиться в домашних животных и плодовые растения, так как они больше всего связаны с летом. Обычно это собаки, лошади, козлы, коровы, свиньи, яблони и ягодные кусты.

Владении Ночи ограничивает выбор фаэ ночными животными и вечнозелеными растениями. Часто это кошки, летучие мыши, совы, хорьки, сосны и ели.

Рассвет ограничивает выбор сумеречными травоядными животными, цветущими лозами и деревьями. Например это кролики, олени, жимолость, глициния, ива и вьюнок.

Сумерки позволяют превращаться в сумеречных хищных животных и лишенные цветов кусты и лозы. Например это медведи, волки, падуб, плющ, ядовитый сумах и ястребы.

Заклинания Третьего уровня

- **Амулет:** Это заклинание позволяет персонажу зарядить объект силой выбранного Владения. Есть ряд ограничений. Во-первых, заклинание воздействует лишь на некоторые предметы, а именно связанные с Владением; для Амулета Дня например подходят золотые предметы, желтые предметы, предметы, дающие тепло, символы верности и чести и так далее. Разумеется, только магические эффекты и заклинания, относящиеся к этому Владению, можно вложить в Амулет. Рассказчик должен помочь игроку определить будет заклинание эффективно или нет в зависимости от предмета. К тому же, магия не остается надолго, в следующий же избранный час этого Владения магия исчезнет, даже если не была использована. Кроме того, эффект будет одноразовым, хотя можно несколько раз накладывать заклинание на один и тот же предмет. Сначала игрок делает бросок, чтобы определить успехи на заклинание, которое вложит в Амулет. Игрок также должен определить все эффекты и условия заклинания; например если в Амулет вкладывает заклинание Покров, игрок должен определить в какое животное или растение превратиться тот, кто использует Амулет. Наконец игрок делает бросок Владение + Сообразительность (Wits) (сложность 7), нужен только один успех. Но если бросок провален, или игрок использовал Высвобождение, а оно вышло из-под контроля, случается ужасное: предмет становится проклятым навсегда. Рассказчик может получать извращенное удовольствие от таких поворотов сюжета. В случае с Амулетом Лета, это может быть золотое кольцо, которое сжигает палец, если его надеть.
- **Воспитание:** Воспитание это один из первых шагов к тому, чтобы стать фаэ, и это заклинание позволяет будущему фаэ (спрайту) получить первую Меньшую Черту и начать путь к Принятию ко Двору. Заклинатель должен хорошо подумать, действительно ли спрайт достоин присоединиться к его Двору, прежде чем накладывать заклинание. Игрок делает бросок Владение + Интеллект (сложность 7), нужен только один успех. У каждого двора свой особый ритуал Воспитания. Подменыши не способны накладывать это заклинание.

Высвобождение: *Успех*: Спрайт перенимает личность персонажа на несколько дней, но его хорошие и плохие черты абсолютизируются. *Провал*: Спрайт становится точной копией персонажа на три дня, владея теми же Чертами, но не Владениями и не памятью персонажа. Спрайт может даже думать, что он и есть персонаж, при этом у него остаются все его Чары.

- **Превращение:** С помощью этого заклинания, персонаж может наложить эффект Покрова на другую цель. Как и с менее сильным заклинанием, заклинатель ограничен в выборе животного и растения; те же ограничения, что влияют на Ночной Покров влияют и на Зимнее Превращение. Жертва сохраняет память и разум, но приобретает все физические характеристики выбранного животного. Чтобы наложить заклинание требуется бросок Владение + Выносливость (Stamina). Для полного превращения нужно 3 успеха (но в случаях вроде короля с ослиными ушами достаточно одного успеха), эффект продолжается до тех пор, пока фаэ не закончит его. Если превращение было полным, каждый год в новой форме жертва делает бросок Силы Воли (сложность 4 + успехи фаэ на заклинание Превращение), чтобы не впасть в сонное состояние, сохраняя разум, но становясь более похожим на растение или животные.

Высвобождение: *Успех*: Все в области приобретают какие-то черты данного животного. Если фаэ Весны превращает кого-то в кролика, например, люди неподалеку могут стать робкими и почувствовать, что их слух усилился. *Провал*: Фаэ сам превращается в данное животное на несколько раундов.

- **Прямая Тропа:** Когда фаэ нужно быстро добраться до конкретного места или получить связь с магическими энергиями в человеческом мире, он использует это заклинание. Для Владений Дня, Ночи и Рассвета это заклинание Третьего уровня, но для Владения Сумерек, связанного с перемещениями, – Второго. Визуальные эффекты несколько меняются в зависимости от Владения; например тропа Дня сияет ярким золотом, тогда

как тропа Рассвета переливается розовато-янтарным светом. Тропа ночи соткана из полуночно-синего, смешанного с чистым серебром звездного света, а тропа Сумерек - насыщенного красно-коричневого цвета. Но магия для всех Владений одна; при успехе, заклинатель создает волшебную дорогу от того места, где он находиться, до знакомой ему точки назначения. Заклинатель должен точно указать, куда собирается, и знать о существовании этого места. Таким образом, указание «Отведи меня к цитадели леди Джиневры» - сработает, а «Отведи меня к ближайшей крепости фей» - нет. Если заклинание сработало, тропа появляется под ногами заклинателя; многие фаэ предпочитают зайти за дерево или другим образом скрыться перед применением этой силы, что порождает легенды о фаэ, растворяющихся в воздухе. Фаэ будет идти по Прямой Тропе какое-то время, в зависимости от набранных успехов. Игрок делает бросок Владение + Восприятие (Perception) (сложность 7); каждый успех делает путь «быстрее». Рассказчику лучше знать в скольких милях по полету ворона находиться пункт назначения. Каждый успех уполовинивает дистанцию. Например, если фаэ в 100 милях от цитадели своей леди, один успех создаст путь туда, занимающий лишь 50 миль. Два успеха означают, что цитадель будет лишь в 25 милях, три успеха – в 12,5 милях, и так далее. Кроме того, движение по тропе быстрее обычного, с обычной скоростью перемещения 5 миль в час. На тропе фаэ не устает и не испытывает голода, хотя он скорее всего будет устал и голоден по истечению путешествия. По решению Рассказчика, провал может открыть проход, но путь займет больше времени, чем требуется. После того как фаэ и его друзья вступили на тропу, она начинает растворятся и окончательно пропадает через день. Любой, у кого есть Чуткость, даже временная, может найти путь; Рассказчик может решить добавить штрафы на Восприятие (Perception) при попытке найти тропу в зависимости от количества пройденного с ее создания времени.

Высвобождение: *Успех:* Путь светиться стол сильно, что виден на мили, и оказывает странный притягательный эффект на всех смертных с Силой Воли меньше, чем Туманы фаэ. *Провал*: Фаэ немедленно попадает на путь, но понятия не имеет, куда он его приведет. Хотя он знает, что путь не идет туда, куда ему надо, у него нет другого выбора, кроме как идти по нему или ждать 24 часа (через которые путь пропадет и фаэ вновь появиться там, где он Высвобождал Владение).

- **Меч:** Фаэ заряжает любое обычное металлическое оружие (меч, топор) своей магией, позволяя наносить усугубленные (aggravated) повреждения. Оружие изменяется внешне, когда на него воздействует волшебство фей; Владение Дня создает раскаленный добела клинок, дымящийся серой; Ночь замораживает клинок целиком и делает металл черным; Рассвет облепляет оружие шипами и острыми камнями; а Сумерки делают меч невозможно тонким и острым. Игрок делает бросок Владение + Сила (сложность 7); меч сохраняет магические свойства в течение сцены.

Заклинания Четвертого Уровня

- **Арка:** Владение Сумерек дает доступ к этому заклинанию на третьему уровне, хотя для остальных Владений это заклинание Четвертого уровня. Арка - это коварное, но очень могущественное заклинание, так как позволяет фаэ достигнуть одного из волшебных проходов, ведущих прямо в земли фей. Проход может принять форму двери, ворот, тропы или туннеля. Арка переносит фаэ прямо к проходу, он может быть открыт, а может и нет, в зависимости от всевозможных факторов, таких как его природа и пункт его назначения. Возможно, что фаэ с помощью Арки переместится к проходу тут же, но все равно будет вынужден ждать определенного времени дня, чтобы достигнуть своей цели. Сложность этого заклинания и в наложении и в количестве успехов. Нужен бросок Владение + Сообразительность (Wits) (сложность 8). Нужно три успеха, чтобы открыть арку; один или два успеха не дадут никакого эффекта. С тремя успехами

заклинатель и его спутники могут пройти через арку и достичь своей цели за час путешествия. Четыре успеха означает, что путь займет 20 минут, 5 успехов – 10 минут. Шесть и больше успехов делают перемещение мгновенным. Успехи определяют и как долго будет открыта Арка; никто не хочет, чтобы его Арка держалась часами, позволяя кому угодно пройти в нее! При остуствии успехов или провале, Рассказчик может отправить игроков к неправильному проходу, что может привести к множеству непредсказуемых и возможно неприятных событий.

Успешное наложение Арки Дня вызывает сияющий огненный круг. От него исходит мягкое приятное тепло. Но Каиниты сочтут огонь, исходящий от круга, пугающим, и должны будут пройти проверку на Рётшрек.

Ночная версия заклинания образует неровное овальное облако чернильной темноты перед заклинателем. Ни звук, ни свет не проходит сквозь Арку, хотя собаки и другие чувствительные животные могут услышать неописуемые стоны за пределами звуков, улавливаемых нормальным слухом. После того, как заклинатель и его товарищи пройдут сквозь Арку, они могут видеть и слышать как обычно.

Когда фаэ накладывает это заклинание от Владения Рассвета, пред ним появляется сплетенная из ярко-зеленых лоз арка, висящая в воздухе. Запах свежих зеленых листьев наполняет воздух, а из арки дует прохладный, но нежный ветер.

Арка Сумерек выглядит сплетенной из засохших лоз и побегов, вырастающих из-под земли. Воздух, выходящий из нее холодный и немного затхлый. От лоз исходит землистый, немного кисловатый, запах.

- **Долговечный Амулет:** Это заклинание, работает как Амулет, за исключением того, что магия в нем остается до того момента, когда ее используют, несмотря на то, сколько времени прошло. Как и в случае с Амулетом, когда силу используют, она исчезает, но эффект может быть вновь наложен на тот же предмет. Точно также, провал в броске на заклинание или неудачное Высвобождение создает проклятый предмет. Рассказчику следует сделать эффекты более суровыми, так как это заклинание четвертого уровня. Игрок делает бросок Владение + Сообразительность (Wits) (сложность 7), нужен только один успех. Вкладываемое заклинание нужно успешно наложить и задать ему параметры, как в случае с Амулетом.
- **Принятие:** Среди самых уважаемых и прекрасных способностей магии фаэ, является способность принять Воспитанника в один из Четырех Дворов, включая фей разных Происхождений в полноценную жизнь. Эффекты чар Принятия глубоки, загадочны и влекут серьезные последствия. Длительный процесс Принятия считает духовное и ментальное перерождение с ритуалом взросления, который никогда не понять чужаку. К тому же, ритуал создает прочную связь с другими фаэ Двора, которая превосходит все предыдущие поступки и соглашения. Например, если у Воспитанника был враг при Дворе Зимы, а позже он был Принят к этому Двору, вражда будет забыта. Процесс Принятия един для всех Дворов, но разумеется существуют разные ритуалы и традиции. Хотя Принятие занимает целый год и состоит из Очищения, Именования и Признания, мастер использует заклинание Принятие как последний шаг к инициации в каком-то из Дворов. Нельзя вернуться к старой жизни после того, как заклинание было успешно наложено.

Для Принятия требуется бросок Манипулирование (Manipulation) + Владение (сложность 8). Нужно три успеха. Если выпало меньше успехов, заклинание не вступает в силу и заклинателю придется ждать целый год, прежде чем использовать его вновь. Такая ошибка неприятна для всех и отмечает заклинателя позором. Не нужно говорить, что Воспитаннику совсем не сладко – провести еще один год между землей и небом, не

будучи ни полноценным представителем Двора, ни изгнанником, если, конечно, он по какой-то причине не решит присоединиться к фаэ Солнцестояния.

Принятие ко Двору зимы проводиться на зимнее солнцестояние, предпочтительнее всего в полночь, так же, как Принятие ко Двору Лета совершают в полдень на летнее солнцестояние. Принятие ко Дворам Весны и Осени проводят весенним и осенним равноденствием соответственно, в часы рассвета или заката. (Помните, что эти идеальные условия снижают сложность заклинания).

Высвобождение: Нельзя успешно Высвободить эту силу. Даже если бросок успешен, появятся только впечатляющие визуальные эффекты. Провал на Принятие описан в предыдущей Главе и делает фаэ изгоем из детей Солнцестояния.

Заклинания Пятого уровня

- **Истинный Амулет:** Высшее воплощение умений фаэ-чародея, это заклинание позволяет создавать могущественные магические предметы. Как и в случае с Амулетом, есть некоторые ограничения по тому, на какой предмет накладывают чары и какие именно будут эффекты, в зависимости от Владения. Но если заклинание успешно, магия не только будет постоянной, но и использовать ее станет возможно неограниченное число раз. Другими словами, с помощью этого заклинания можно создавать волшебные предметы с постоянным многоразовым эффектом. Чтобы совершить эту сложную задачу, нужен бросок Владение + Интеллект (сложность 7). Необходимо три успеха. Вкладываемое заклинание должно быть сначала успешно сотворено, а условия его оговорены, до наложения Истинного Амулета. Провал или неудачное Высвобождение будут иметь долгие и возможно разрушительные последствия.

Другое о Владениях

Ниже приведены еще некоторые факты о использовании Владений в Темных Веках: Фаэ.

Владения и Дворы

Для быстрой справки, вот Дворы и общие силы ассоциируемые с Владением. Игроки обычно предпочитают вложить хотя бы один пункт в предпочитаемое их Двором Владение, из-за стиля магии и бонусов при наложении заклинаний, но это ни в коем случае не обязательно.

Двор	Владение	Силы Владения/Область концентрации
Лето	День	Свет, вера, верность, мысли, тепло, огонь, управление разумом, золото, желтый
Зима	Ночь	Тьма, ночные кошмары, отчаянье, предательство, холод, вода, защита разума, серебро, черный

Весна	Рассвет	Чувства, время, тело, будущее, исцеление, чистота, земля, управление погодой, медь, зеленый
Осень	Сумерки	Призраки, проходы, пространство, человечество, воздух, покаяние, прошлое, чтение мыслей, бронза, красный

Уровни и значения

Одним из наибольших преимуществ заклинаний высокого уровня, является возможность воздействовать на большие пространства и количество целей. Таблица ниже дает *примерное* представление о том, сколько людей (и других предметов) могут задействовать фаэ с разными уровнями Владений. Пожалуйста, помните, что это только общие замечания; Рассказчик должен определять число целей и область действия эффектов в зависимости от того, какое заклинание использует персонаж и как. К тому же, в описании заклинания могут уточняться его конкретная область действия, эффекты и цели; если это так, стоит использовать *эти* указания. Одни Владения получают доступ к определенным эффектам на более низких уровнях, чем другие; Сумерки, например, позволяют лучше путешествовать через волшебные проходы, тогда как Рассвет дает доступ к истинном исцелению раньше, чем другие Владения.

Уровень заклинания	Число целей, на которые можно воздействовать одновременно	Область действия	Тип повреждений
*	Заклинатель или одна другая	На расстоянии прикосновения	Только ушибы (bashing)
**	2 других	Непосредственная близость; в пределах 5 футов	Ушибы, летальные (lethal)
***	6 дургих	На расстоянии 10 футов; 100 квадратных футов; небольшая комната	Ушибы, летальные, усугубленные (aggravated)
****	20 других	Линия видимости; 300 квадратных футов;	Ушибы, летальные, усугубленные

Длительность

Большинство заклинаний длятся конкретный период времени – день, месяц, сезон, год, десятилетие и так далее. Часто количество успехов определяет длительность эффектов. Если в описании не указано иного, Рассказчик и игроки могут считать, что эффект продолжается

бесконечно (отсюда истории о смертных, которых превратили в дерево лишь на день, а вспомнили об этом и превратили обратно через сотни лет).

Магическое обучение и развитие заклинаний

Изучение новых заклинаний не сводиться к получению нового пункта Плетения (хотя это и необходимо). Персонаж должен обучиться заклинанию от другого фаэ или из книги, или экспериментировать с Владением, пока не научится делать определенный трюк с предсказуемым результатом. Для этого нужно Высвобождать Владение и использовать Плетение для усмирения хаоса Туманов. Со временем (помните, что для фей время течет иначе, чем для людей, так что процесс может занять всего пару дней) персонаж создает новое заклинание.

Игроки также могут заменять известные им заклинания новыми. Например, персонаж с Владением Дня и заклинанием Дружба Недруга, получив вторую точку Владения, хочет выучить Одурманивание. У последнего заклинания примерно тот же эффект, так как он изменяет восприятие цели, но конкретный эффект другой. Игрок может заменить заклинание меньшего уровня на более сильное. В игровых понятиях, персонаж изучает Владение Дня, как обычно при изучении нового заклинания. Позже, он не может точно вспомнить как использовать Дружбу Недруга с той же точностью, что и раньше (он все еще может добиться этого эффекта, но с помощью Высвобождения). Таким образом, количество заклинаний, известных персонажу, не превышает его значение Плетения. Это происходит в силу того, что Плетение ограничивает количество знания и воли по отношению к магии Владений, которые могут быть у персонажа. Поднятие Плетения позволяет лучше применять волю.

Сопротивление Владениям

Битвы между волшебниками из рода фей обычно разрушительны и впечатляющи, так как оба участника Высвобождают магию. Использование заклинаний может быть опасно, так как фаэ может заблокировать заклинания другого легче, чем Высвобождение.

У фаэ два способа борьбы с заклинаниями. Во-первых, фаэ может призвать на помощь собственные знания об используемом Владении, поглощая магию прежде, чем она приведет к значимым последствиям. Для этого у защищающегося должен быть хотя бы один пункт в данном Владении и он должен действовать быстрее нападающего (то есть с более высокой инициативой). Игрок делает бросок Владение + Плетение (сложность 7); этот бросок сравнивается с броском атаковавшего. Если выиграл обороняющийся, заклинание просто не срабатывает. Если успехов у обороняющегося на три больше, чем у атаковавшего, первый получает пункт временных Туманов, так как он поглощает энергию, направленную против него (нападавший пункт Туманов не теряет). Защищающийся может потратить пункт Плетения, чтобы получить автоматический успех в этом броске (но не может тратить Силу Воли).

Пример: *Асассин из фаэ Солнцестояния, Марлоу, спасается от семьи дворянина Двора Лета, которого он недавно убил. Одним из обозленных фаэ оказывается персонаж Джозефа – Лисандр. Лисандр использует заклинание Приказ, чтобы заставить Марлоу сдаться; Рассказчик решает, что так как у Марлоу тоже есть Владение Дня (и у него выше инициатива в этом раунде), он попробует поглотить заклинание. Джозеф выкидывает только один успех на Приказ, тогда Рассказчик делает бросок Владения Дня (один кубик) + Плетения (3 кубика)*

Марлоу и набирает 4 успеха. Марлоус получает пункт Туманов, когда Лисандр открывает рот, чтобы произнести приказ... но не может вымолвить и слова.

Второй способ бороться с заклинаниями - это обратится к контролю над Туманами. Персонаж использует свое понимание хаоса Туманов, чтобы разрушить упорядоченное заклинание противника, делая его безвредным (или по крайней мере смягчив эффект). Для этого способа нужен бросок Туманов (сложность 5 + уровень заклинания); этот бросок противопоставляется броску на заклинание. Если защищающийся выиграл, заклинание разрушается с легкими визуальными эффектами, напоминающими Высвобождение. Игрок может потратить пункты Туманов, чтобы обеспечить себе дополнительные успехи, как если бы тратил Силу Воли в обычной ситуации (нельзя использовать Силу Воли для получения автоматических успехов на этот бросок).

Пример: *Перворожденный из Двора Весны, персонаж Бреда Веритас, сталкивается с убийцей из фаэ Солнцестояния Марлоу (после того, как последний ускользнул от Лисандра). Марлоу, не желая чтобы слабак из Двора Весны раскрыл его местонахождение, использует заклинание Ночи Меч Льда, чтобы порезать перворожденного на начинку для пирога. Веритас, определенно не желая быть заколотым, но и не владея мечом достаточно хорошо, решает развеять заклинание. Бред кидает Туманы Веритаса по сложности 8 (базовая сложность 5 + уровень заклинания 3). Он набирает 4 успеха, тогда как Рассказчик набирает лишь 2 в броске Марлоу на заклинание. Марлоу сжимает руку, несколько маленьких ледяных кристалликов срываются с костяшек его пальцев... но это все.*

Отменить Высвобождение куда труднее. Энергия Туманов слишком непредсказуема и могущественна, чтобы фаэ остановил ее (потратив пункт Плетения так, как использует Туманы для отмены заклинаний). Вместо этого, персонажу стоить нарушить *контроль* своего противника над Высвобождением. Это требует броска Туманов (сложность 8); каждый успех отнимает один успех от броска атакующего на Владение + Туманы. Если защищающийся набрал достаточно успехов, чтобы полность нивелировать успехи атакующего, считается, что Высвобождение *провалено*, со всеми вытекающими последствиями. Как и в случае выше, игрок может потратить пункт Туманов на автоматический успех, как обычно Силу Воли (нельзя тратить Силу Воли на автоматические успехи в этом броске).

Пример: *Разъяренный Марлоу решает Высвободить Владение Ночи против Веритаса, надеясь заморозить его живьем. Веритас, воодушевленный своим предыдущим успехом, но все равно изрядно напуганный, пытается заставить Марлоу потерять контроль над Высвобождением. Рассказчик бросает 7 кубиков за Марлоу (3 за Ночь + 4 за Туманы), а Ьред бросает 4 за Веритаса (его уровень Туманов). Бред на всякий случай решает потратить пункт Туманов на автоматический успех. Он выкидывает три успеха, плюс один от пункта Туманов, а Рассказчик набирает лишь один за Марлоу (не его день). Высвобождение проваливается, и Марлоу кричит, когда зимний завывающий ветер приморaживает его одежду к телу, шлем к лицу, а ноги к земле. Веритас, которому повезло находиться не слишком близко, лишь покрывается налетом инея.*

Владение Дня

Брендан с тем, что осталось от его маленького отряда, хромал в сторону большого шатра, который по прихоти Князя Ллеуфэра был покрыт десятью тысячами ивовых листков. Последний взгляд назад открыл ему поле боя, почти полностью скрытое клубами дыма,

прорезаемыми вспышками света на лезвиях мечей, гудящее от ударов оружия и шума битвы. Из этой мглы ковыляли и ползли раненые бойцы, но все больше и больше их выходило из боя без видимых ран. Брендан не мог упрекнуть дезертиров; на самом деле, ему самому хотелось бежать, воздух обжигал легкие, руки и ноги стали тяжелее камней.

«Мой Господин, Мой Князь!» - прохрипел он сквозь потрескавшиеся губы, - «Нашу армию теснят, и новые враги идут маршем в долину. Все обернулось против нас, люди сдаются!». Он не добавил, что если бы не клятва и не усталость, он бы сам сейчас бежал в холмы.

Внезапный порыв ветра всколыхнул шатер; листья улетели прочь, явив миру могучего боевого коня, черного, как ночь, с пылающими глазами. А на его спине - фигуру столь величественную, что все коронованные головы мира смиренно опустились бы от одного только взгляда на это существо. Кольчуга легко покоилась на его груди; а пылающий золотом шлем мог затмить солнце. Не успев подумать, Брендан опустился на колени, как и все солдаты вокруг него, даже убегающие остановились и начали возвращаться. Воин почувствовал стыд за слова отчаянья, но мягкий голос Ллейфэра заглушил шум: «Сдаются, ты говоришь? Тогда мы должны убедить их держаться. Ты со мной, Брендан?»

Группа воинов вскочила на ноги, сила вернулась к ним, а усталость и боль были забыты. «Вы можете рассчитывать на нас, наш Князь!» - прокричали они на одном дыхании. Взглянув на разобщенных дезертиров, сержант взревел: «Вы слышали господина! Ко мне! Все ко мне! И что, если ты потерял меч? Вырви новый из рук своего врага!»

И раздался звук большого золоченого рога Ллеуфэра; он разливался и отдавался эхом по всей долине, ему вторил боевой клич армии, с новыми силами продолжавшей борьбу. Увлекаемые этими звуками, все солдаты повернулись к неприятилю и ринулись в бой. Даже самые горькие раны казались пустяком – человек перед Бренданом упал замертво, Брендан перешагнул через его тело и продолжил бежать. Быстрый как ветер, скакун князя опередил их всех, несясь в вихре ударов мощных копыт. Ллеуфэр поднял свой меч над головой, на лезвии мерцал небесный огонь. И они бежали, выкрикивая имя князя с каждым вздохом, и огонь горел в их сердцах – в бой, за победу, за князя!

Владение Дня включает все, что можно связать с теплом, светом и яркостью. День имеет власть над огнем и жаром, которые могут наносить ужасные повреждения и выжигать несовершенства. Кроме того, День дает силу управлять умами живых существ, подчиняя их воле фаэ. К тому же у Дня есть заклинания усиливающие лидерские качества, позволяющие внушать веру, боевой дух, и т.д..

Одной из самых важных сил этого Владения, является возможность придать себе подобие смертного. Многие фаэ используют ее, чтобы скрываться среди людей, не прибегая к Туманам. Это не настоящая смена формы, но она может обмануть наблюдателей. У Дня есть власть и над истинным превращением, с его помощью можно придавать себе и другим форму животных, которые любят день и спят ночью (например коровы, собаки, птицы и свиньи). Вместо этого некоторые фаэ предпочитают превращаться в растения: плодовые деревья и орешники (яблоня, груша, лесной орех, вишня).

Двор: Лето

Влияние Дня

Следующий раздел даст Рассказчику и игрокам общее представление о силах, доступных по мере повышения Владения Дня.

День, уровень первый

Заклинания этого уровня имеют недолгие незначительные последствия. Обычно, заклинания воздействуют на заклинателя или одну цель, и могут быть наложены прикосновением. Внутри Владения Дня заклинания первого уровня дают контроль над разумом, способность вызывать огонь и небольшие улучшения лидерских способностей заклинателя. Заклинатель не может заставить цели делать что-то против их природы, например прыгнуть в костер. Но он может мягко влиять на эмоции и даже использовать силу Владения, чтобы опередить говорит человек правду или ложь. Этот уровень позволяет заклинателю находить золото и некоторые драгоценные камни. В конечном счете, заклинания Дня первого уровня призваны улучшить повседневную жизнь заклинателя простыми удобными способами.

День, уровень второй

Заклинания Дня этого уровня могут влиять не только на заклинателя, но и на одну или две другие цели одновременно. Фаэ может отдавать простые команды, которым цель должна следовать, влиять на чувство любви и контролировать пламя (а не просто вызывать его). На этом уровне, фаэ может использовать День, чтобы менять форму и создавать сложные иллюзии, например подобие человеческого облика (без призыва Туманов). Второй уровень Дня позволяет принимать форму определенных животных и растений, но пока не дает превращать других. Думайте о способностях второго уровня, как о более могущественных, по сравнению с первым, или как способных повлиять на других, пусть и немного. Помните, что заклинания этого уровня уже могут наносить прямые повреждения (ушибы (bashing) и летальные). Расстояние ограничено 5 футами или местом, до которого заклинатель может добраться за один раунд.

День, уровень третий

Заклинания третьего уровня могут повлиять одновременно на небольшую группу людей, такую как клятвенный круг или полдюжины стражников некстати вышедших на дежурство. Эффекты тоже становятся сильнее: можно наносить усугубленные (aggravated) повреждения с помощью оружия, превращать цель в животное или растение и заставлять других делать вещи против их воли с помощью мысленных команд. Фаэ с третьим значением Дня также может создавать мощные барьеры и щиты от поверждений, защищая помещение 10 на 10 футов или в ширину 10 футов. В отличие от Рассвета и Сумерек, День позволяет на этом уровне наносить усугубленные (aggravated) повреждения на расстоянии. Другие способности этого уровня включают внушение кому-то любви и принуждение говорить только правду.

День, уровень четвертый

С помощью этого уровня можно влиять на большую группу людей, вроде целого отряда солдат. К тому же, умело обращающийся с Днем фаэ, может практически полностью контролировать разум

другого существа долгое время, даже если жертва сопротивляется. К тому же, персонаж может связать клятвенный круг столь крепкими узами верности, что ничто, кроме смерти, не нарушит их. Использование огня и света, чтобы предотвратить повреждения в области или нанесение усугубленных (aggravated) повреждений одной мыслью нескольким людям - в пределах сил заклинателя этого уровня. Теперь фаэ может влиять на цели на большом расстоянии, но в пределах видимости. Наконец, одной из первейших способностей Дня четвертого уровня является возможности Принимать других фаэ ко Двору Лета.

День, уровень пятый

Только самый искусные фаэ владеют Днем на такому уровне, но силы в их распоряжении находятся поистине впечатляющие и ужасные. Мастерство во Владении Дня позволяет заклинателю призывать силу солнца против своих врагов, или окружить целую крепость смертельным кольцом огня. Что еще ужаснее, фаэ может воздействовать на любую область, которую он видел и где был... и всех существ в этой области.

Заклинания

Заклинания, описанные здесь, доступны фаэ с Владением Дня. Обратите внимание на то, что здесь больше заклинаний первого и второго уровней, так как они чаще всего встречаются у начинающих персонажей.

Заклинания Первого уровня

- **Свет Истины:** Это заклинание определяет, говорит ли цель правду, в течение сцены. Те, кто отвечают честно (или думают, что честны) светятся приглушенным золотым светом. Нужен бросок День + Восприятие (Perception)
- **Защита от Горького Ветра:** Если мороз подступает перед рассветом, фаэ обращается к памяти о теплом полудне, чтобы одолеть холод. Один успех защищает от обморожения фаэ в обычной одежде, а три успеха позволяют заклинателю ходить обнаженным. Его тело излучает больше тепла, чем обычно, хотя он чувствует себя очень комфортно. Заклинание длится одну сцену и может быть наложено на другую цель, вместо фаэ.
- **Приказ:** Фаэ, использующий это заклинание, может отдать цели один простой приказ. Фаэ должен привлечь внимание цели и говорить четко, чтобы его услышали и поняли (эта сила не преодолевает языковой барьер и глухоту). Приказ не может заставить жертву понести прямой урон - нельзя приказать человеку броситься на меч. Игрок делает бросок День + Манипулирование (Manipulation) по сложности Силы Воли жертвы. Чтобы заклинание сработало, нужен только один успех. Простые команды могут включать такие фразы: «Сиди на этом пне до рассвета» или «Отдай этот свиток мельнику Альфонсу, который живет через милю по этой дороге». Помните, что команда должна быть исполнена в течение дня, так что фаэ не может приказать жертве сделать что-то через неделю, например.
  Высвобождение: *Успех:* Голос фаэ звучит, словно молот, ударяющийся о наковальню, позволяя всем в зоне слышимости узнать о его приказе. *Провал*: Присутствие фаэ пугает смертного так, что он кричит от ужаса, прося защиты от демона, пытающегося взять над ним власть.

- **Болтовня у Костра:** Это заклинание может быть полезно, если фаэ подозревает, что кто-то шныряет неподалеку, следя за ним и его друзьями. Можно, конечно, потербовать, чтобы наблюдатели показались, но хитрый заклинатель просто заставляет врагов выйти на свет, помешивая огонь. Игрок делает бросок День + Харизма (Charisma); для заклинания нужен небольшой костер. Заклинание воздействует на три случайные цели, скрывающиеся вне света костра (стражники и другие существа, о которых фаэ знает и хочет, чтобы они оставались скрыты, не считаются). Когда магия срабатывает, шпионы должны выйти к огню, разоблачив себя. Они, однако, не обязаны быть настроены дружелюбно и не теряют действия, если начинается битва.
- **Дружба Недруга:** Хотя это заклинание не сделает заклятых врагов лучшими друзьями, оно заставит того, кто атакует персонажа, остановится и послушать его. Игрок должен сделать бросок День + Харизма (Charisma) (сложность равна Силе Воли жертвы), и изложить свою мысль быстро, но убедительно; это занимает целый раунд. Нужен один успех - и атакующий теряет свое следующее действие, внимания словам фаэ.
- **Отдохновение сердца:** Фаэ может вызывать мимолетное чувство утешения, заставить забыть о заботах и усталости. Усталый набирает силу, паникующий приходит в себя, а нечастный чувствует тепло материнской заботы. Фаэ обычно взаимодействует с жертвой через утешающую речь, песню или нежное прикосновение; игрок делает бросок День + Эмпатия (Empathy). Эффект длится один раунд за успех и дает цели пункт временной Силы Воли, который она может потратить только на противостояние тревоге, усталости, ярости или слабости (по решению Рассказчика оборотень или Каинит в ярости может пробовать вернуть себе контроль каждый раунд, пока активна эта способность).
- **Сияющее Великолепие:** Фаэ, использовавший это заклинание, наполнен внутренним светом, который заставляет любого, кто его увидит, замереть в благоговении. Игрок делает бросок День + Харизма (Charisma). Каждый успех в заклинании дает персонажу один дополнительный успех на Лидерство и Угрозы до конца сцены. Помните, что игрок может потратить все дополнительные успехи на один бросок Лидерства или Угроз или распределить между несколькими в течение сцены. К концу сцены все неиспользованные успехи исчезают. Каждый дополнительный успех можно использовать только один раз.
  Высвобождение: *Успех*: Сияние персонажа заражает: все, к чему он прикоснулся, светится в течение трех раундов. *Провал*: Персонаж поглощает свет, становясь абсолютно черным. Это состояние длится три раунда.

- **Счастливая Встреча**: Это заклинание полезно при встрече с новыми людьми; наложенное успешно, оно снижает на 1 сложность всех Социальных бросков. Заклинание делает фаэ более обаятельным и привлекательным, чем на самом деле. Игрок делает бросок День + Харизма (Charisma). Эффект длится в течение сцены.
- **Сила Завета:** Заветы могут защищать фаэ от Эхо, а тем, у кого есть знания во Владении Дня, давать дополнительный источник силы. Персонаж может использовать это заклинание в течение часа перед и после выполнения условий завета. Игрок делает бросок День + Колдовство. Если бросок успешен, персонаж получает 1 временный пункт Силы Воли. В отличие от большинства заклинаний, это можно применять только раз в день.
  Высвобождение: *Успех:* Фаэ источает небесное золотистое сияние. Воздух вокруг него наполняется мягким теплом, все присутствующие чувствуют тепло солнечных лучей на лицах. *Провал*: Святые узы завета искажаются. Рассказчик делает бросок Туманов персонажа; результат влияет на него так, как если бы завет был его Эхо. Этот завет нельзя использовать, чтобы защищаться от него.

- **Поиск Сокровищ:** Фаэ, владеющие Днем, используют это заклинание, чтобы обнаруживать местонахождение определенных количеств золота. Один успех дает персонажу общую мысль о том, где может находится немного золота, вроде того количества, что носят в кошельке. Заклинание не помогает найти одну монетку или ювелирное изделие; золота должно быть больше горсти. Некоторые фаэ вынюхивают золото; другие утверждают, что

слышат тихий звон металла. Область действия заклинания – комната или небольшой участок земли.

- **Солнечный Луч:** Даже в самом темном подземелье, фаэ может призвать шар света, яркий, как факел, но холодный и горящий даже на самом сильном ветру. Нужен бросок День + Сообразительность (Wits), свет горит минуту за успех. По желанию, шар может двигатся за заклинателем или остаться на месте, но он должен находится в 10 футах от заклинателя, чтобы двигаться. Хотя шар может временно ослепить тех, кто привык к темноте, этот свет не подобен солнечному и не имеет эффекта на вампиров.
- **Солнечный Щит:** Если фаэ хочет избегнуть внимания врага на достаточное время, чтобы убежать, он использует это заклинание. Яркий свет окружает фаэ на мгновение, ослепляя всех, кто на него смотрел. Персонаж получает бонус к инициативе +3, который держится три раунда. Игрок делает бросок День + Сила (Strenght). Противники персонажа не остаются ослепленными долго; но если персонаж опережает их в следующем раунде и тут же скрывается или сбегает, враги не будут знать, куда он исчез (хотя могут его выследить).

Высвобождение: *Успех*: Вспышку света сопровождает волна тепла и слабый дымок. *Провал*: Персонаж единственный видит вспышку и страдает от штрафа на инициативу, равного его Туманам.

Заклинания Второго Уровня

- **Дыхание Мудрости:** Как и Дружба Недруга, это заклинание особенно эффективно для того, чтобы заставить врагов остановиться и пересмотреть свои действия. Разница в том, что это заклинание работает на три цели одновременно. Игрок делает бросок День + Харизма (Charisma) и произносит короткую впечатляющую речь. Нужен как минимум один успех на каждого атакующего (до трех); если целей больше, чем успехов, те у кого ниже Сила Воли подвергаются воздействию в первую очередь и теряют следующее действие. Продолжат ли они атаку, зависит от убедительности фаэ.
- **Одурманивание:** Это классический приментр затуманивания разума. Цель следует одной простой команде и повторяет действие снова и снова, пока фаэ не освободит ее или не наступит следующий полдень. Эта команда не может напрямую подвергать жертву опасности. Обычно ее заставляют копать траншеи, маршировать, собирать фрукты или стирать носки. Игрок делает бросок День + Манипулирование (Manipulation)((сложность равна Силе Воли жертвы).

Высвобождение: *Успех*: земля вокруг жертвы слегка продавливается, пока он выполняет задание, создавая небольшую траншею, по которой он ходит. *Провал*: Персонаж приходит в замешательство и не способен сосредоточиться; до следующего полудня он страдает от повышенной на 2 сложности на все Ментальные броски.

- **Огненная Броня:** После наложения заклинания, сверкающее сияние окутывает фаэ; хотя ничто из его одежды и вещей не загорается, все остальное, что прикасается к заклинателю получает ожоги, как от факела (см. «Темные Века : Вампиры»). К тому же, завихрения пламени отклоняют часть силы любого удара; игрок делает бросок День + Выносливость (Stamina); за каждый успех один кубик добавляется к броскам на поглощение, включая усугубленный (aggravated) урон. Броня остается на сцену.

Высвобождение: *Успех*: Волосы фаэ вспыхивают ярким бело-голубым огнем. Это не наносит вреда фаэ, но не проходит до конца заклинания. *Провал*: Фаэ находиться в круге огня. Любая попытка его преодолеть воспламенит его волосы и одежду. Кольцо горит в течение сцены.

- **Круг Света:** Это заклинание работает как Болтовня у Костра, но влияет на полдюжины целей. Игрок делает бросок День + Харизма (Charisma); для работы все еще нужен

маленький костер. Когда магия срабатывает, скрывающиеся шпионы выходят в круг света; то, что произойдет потом, зависит от того, что персонажи скажут друг другу.

- **Брат Пламени:** С помощью этого заклинания, можно играть с огнем и *не* обжечься. Фаэ учится избегать влияния открытого огня. Необходим бросок День + Выносливость (Stamina); каждый успех отнимает один кубик повреждений в раунд (оставшийся урон все еще усугубленный (aggravated). Заклинание активно в течение сцены и защищает одежду и вещи. Заклинание можно наложить на другого, но по базовой сложности 8.
- **Удар Молнии:** Это заклинание может оглушить врагов, хотя оно не причиняет прямого урона. Обычно фаэ поднимает кулак и быстро опускает его в желаемом направлении удара. При успехе, создается молния, которая временно оглушает жертву и сбивает ее с ног. Игрок бросает День + Выносливость (Stamina) (сложность равна Силе Воли жертвы). При успехе, жертва оглушена, опрокинута на спину и неспособна действовать целый раунд.

Высвобождение: *Успех*: Удар молнии сопровождается крохотными язычками пламени, которые угрожают поджечь одежду жертвы, если она попытается встать. *Провал*: Молния бьет фаэ, а не жертву, опалив его волосы и одежду и причиняя повреждения, как описано ниже.

- **Добыча:** Это заклинание похоже на Поиск Сокровищ, но область действия гораздо больше. Добыча позволяет фаэ обнаружить золото в большой цитадели, поле или небольшом лесу. Игрок делает бросок День + Восприятие (Perception) и с одним успехом может найти объем золота по меньшей мере размером с яблоко.
- **Обязательство:** Более могущественное, чем Приказ, это заклинание заставляет выполнять куда более сложные и опасные команды, хотя жертва все еще не будет осознанно причинять себе вред. Примеры включают: «Укради лошадь из конюшен сэра Джона и приведи ее к ручью Мертвеца на рассвете» или «Когда леди Мариона отправиться на утреннюю прогулку, приведи ее к яблоневой роще и оставь там». Игрок делает бросок День + Манипулирование (Manipulation) (сложность равна Силе Воле жертвы). Нужен только один успех, приказ действует в течение недели.
- **Чары Лета:** Это заклинание позволяет фаэ создать иллюзию человеческого облика. Сложность 6, если фаэ не хочет сильно изменять свою внешность (рост, вес, цвет глаз, волос и кожи). Сложность повышается на 1 за каждое серьезное изменение привнесенное в новую внешность. Например, если черноволосый фаэ захочет выглядеть белокурым человеком сложность будет 7. Нужен бросок День + Сообразительность (Wits) по базовой сложности 6 с добавлениями от всех желаемых изменений (окончательное решение остается за Рассказчиком). В любом случае магия длится один час за успех. Со стороны выглядит так, как будто перемены идут с головы и спускаются к ногам.

  Высвобождение: *Успех*: Фаэ сияет ярким желтоватым светом, заставляя всех вокруг немедленно отвернуться в сторону. *Провал*: Вместо того, чтобы выглядеть как человек, фаэ превращается в растение или животное, связанное с предпочитаемым Владением его Двора (как с помощью заклинания Покров). Превращение длится три часа, по истечению которых фаэ может вновь принять свой облик.

- **Истина:** Это заклинание не только выявляет правду; оно заставляет жертву ответить на один вопрос абсолютно честно. Жертва может *не знать* правды, но скажет то, во что искренне верит, отвечая заклинателю. Игрок делает бросок День + Манипулирование (Manipulation) (сложность равна Силе Воли жертвы), нужен только один успех, чтобы расколоть жертву.
- **Стена Огня:** Это заклинание вызывает стену огня в четыре фута шириной и шесть футов высотой прямо перед заклинателем. Никто не может пересечь ее, не получив усугубленные (aggravated) повреждения, равные значению Владения Дня заклинателя

(этот усугубленный урон можно поглощать, если жертва на это способна). Нужен бросок День + Сила (Strenght), стена держится по раунду за успех.

- **Воля Огня:** Когда фаэ, владеющий Днем, решает подпитать пламя своей решимости, он использует это заклинание. Успех позволяет игроку снизить сложность всех бросков на Силу Воли на 2. Фаэ может наложить это заклинание на себя или другого. Необходим бросок День + Выносливость (Stamina).
  Высвобождение: *Успех*: Глаза фаэ разгораются, а голову окружает огненный ореол. Все, кто коснутся этого ореола, чувствует ужасную боль, тогда как персонаж не ощущает неприятных эффектов. *Провал*: Звук рокочущего грома оглушает фаэ. Он теряет 2 пункта временной Силы Воли, так как его решимость угасает.

Заклинания Третьего уровня

- **Братские узы:** Это заклинание позволяет самоотверженному фаэ временно отдать пункт Атрибута или Способности другому, фаэ или человеку. Нужен бросок День + Харизма (Charisma) (сложность 7), эффект длится сцену. Фаэ обычно прикасается или обнимает того, кому жертвует, когда накладывает заклинание, и теряет пожертвованный показатель на время действия заклинания.
- **Знаки Владения:** Персонаж пишет или выцарапывает заклинание на пергаменте или твердой поверхности (дереве, камне, мраморе и т.д.). это заклинание можно использовать позже, не тратя время на его наложение. Игрок тратит 1 пункт Плетения и делает бросок День + Ремесло (Craft) (сложность 7). Если бросок успешен, пергамент или поверхность обработана правильно. Потом он делает нужный бросок для наложения заклинания, которое хочет записать. Заклинание не обязано принадлежать к Владению Дня, но если это не так, сложность увеличивается на 1. Заклинание нужно использовать до следующего полудня, но фаэ не нужно находиться в одном месте со «свитком» все время до этого. Например, фаэ использует Знаки Владения на своей двери на закате и уходит. Заклинание будет активно до следующего полудня и фаэ может вернутся и активировать его в любой момент. Если заклинание не использовано до полудня, оно просто исчезает, а письмена пропадают с пергамента или поверхности.
- **Исцеляющее Тепло:** Хотя дар исцеления принадлежит Владению Рассвета, День может выжигать из тела яд с помощью этого заклинания. Тело цели пронзает боль, когда огонь выжигает вредное вещество из него. Заклинание работает на любой яд, от мышьяка до алкоголя, и полностью отменяет его эффект (восстанавливая все уровни здоровья, потерянные из-за действия яда). После этого цель страдает от штрафа за раны, равному количеству восстановленных уровней здоровья, в течение времени равного 5 – Выносливость (Stamina) часов, из-за дискомфорта, вызываемого заклинанием. Игрок делает бросок День + Выносливость (Stamina), нужно три успеха.
  Высвобождение: *Успех*: Огонь сжигает одежду жертвы (но не влияет на металл), оставляя ее обнаженной, но также сжигает все шрамы и косметические недостатки с ее тела. *Провал*: Магия сжигает не яд, но отравленные мысли. Жертва не способна поднять руку в акте насилия, даже для самозащиты, в течение трех дней.

- **Пламя Сердец:** Лидеры фаэ часто используют это заклинание, чтобы вернуть дух ослабшим войскам. Лидер привлекает внимание к себе (произнося речь, размахивая руками или знаменем или с помощью звуков боевого рога); игрок делает бросок День + Харизма. За каждый успех, один член войск заклинателя может добавить один кубик к любому броску на атаку (такому как Ловкость (Dexterity) + Холодное Оружие (Melee)) в этом раунде. Хотя эффект краткосрочен, иногда несколько успешных ударов могут в корне изменить ход битвы.

- **Закон Земли:** Двор Лета воспринимает клятвы и законы очень серьезно. Во владениях детей Лета (и немногих других фаэ, которые знают это заклинание) следует уважать законы. Игрок делает бросок День + Закон (Law). Любой, кто нарушит закон местного владыки фей или нарушит клятву, данную другому фаэ (если нарушитель знает о клятве или законе – незнание, в этом случае, освобождает от ответственности), теряет пункт временной Силы Воли. Заклинание воздействует на радиус одной мили за успех и остается активным в течение недели.
- **Огонь страсти:** К добру или ко злу, это заклинание заставляет одного человека полюбить другого по выбору заклинателя (включая заклинателя). Некоторые фаэ используют эту магию страстно желая привлечь внимание цели; другие делают это из мести. В любом случае, игрок делает бросок День + Харизма (Charisma) (сложность равна Силе Воли жертвы, +1, если будущий возлюбленный вне зоны видимости). Три успеха необходимо, чтобы жертва (жертвы) безнадежно и самозабвенно влюбилась. Фаэ нужно только прошептать свое намерение и имена, чтобы применить магию (в крайнем случае, прозвища и описания подойдут).
  Высвобождение: *Успех*: Мягкий успокаивающий свет или ослепляющий луч солнца (в зависимости от намерений фаэ) исходит из глаз заклинателя и от его рук в сторону цели и его будущего возлюбленного. *Провал*: Цель страдает от ужасной боли в глубине глаз и на руках, когда он смотрит на назначенного человека, причиняя один уровень летальных повреждений в раунд, если он не отвернется. Эффект постоянный.

- **Приговор:** С помощью этого заклинания, фаэ может заставить цель выполнить одну прямую команду, даже против своей воли. К тому же, она будет выполнять команду даже с угрозой для своей жизни, если только она не обязывает ее напрямую совершить суицид (идти в бой под знаменами фаэ, тем не менее, идеально подходит). Время выполнения команды определяется количеством успехов, как показано в таблице ниже. Игрок делает бросок День + Манипулирование (Manipulation) (сложность равна Силе Воли жертвы). Если бросок успешный, жертва чувствует оковы Приговора, смыкающиеся вокруг нее, пока не смирит разум и тело с ощущением неизбежности. Фаэ со знаниям Владения Дня *или* Ночи могут поглотить магию этого заклинания.

Успехи	Длительность
1 успех	Одна неделя
2 успеха	Один сезон
3 успеха	Год и один день
4 и больше успехов	Неопределенное будущее

Заклинания Четвертого Уровня

- **Пламя Музы:** Опасна красота владык фей для взгляда смертных; она может ранить сердце так же, как и сталь. С помощью этого заклинания, фаэ может вселить пламя вдохновения в сердце смертного, используя весь его творческий потенциал в одном порыве. Некоторые смертные торгуются с Добрым Народом за творческое бессмертие; некоторые фаэ не дают смертным выбора. Игрок делает бросок День + Внешность (Apperance). Каждый успех дает цели кубик в броске на создание предмета искусства, вдохновленного фаэ – в зависимости от ситуации это может быть все что угодно, от скульптуры до поэмы скальда или изящного клинка. У жертвы должны быть какие-то навыки в используемом ремесле или искусстве.

Она немедленно начнет работу, забыв обо всем на свете. После того, как предмет искуства создан или исполнен, жертва теряет искру творчества навсегда; она все еще владеет техническими навыками, но лишена желания и вдохновения создавать что-то новое. Она, скорее всего, будет прибывать в печали и апатии до конца дней. Горе неумелым жертвам этого заклинания (тем, кто не может выразить свою страсть в искусстве), так как без творческого выхода, пламя сжигает их полностью. Если такие несчастные не убивают себя, они часто заканчивают свою жизнь пьяницами, бормочущими о красоте, от которой все еще сгорает их сердце.

- **До Последнего Вздоха:** Войска под командованием фаэ с Владением Дня – грозная сила по многим причинам, не последней из которых является это заклинание. Персонаж буквально не дает своим воинам чувствовать боль и усталость; однако наложение этого эффекта может считаться желанием достичь лишь символической победы, ведь воины часто умирают по его истечению. Игрок делает бросок День + Выносливость (Stamina). За каждый успех, персонаж воздействует на одного воина (или на группу из 10 в крупной битве, по решению Рассказчика). Подверженные воины не страдают от штрафов за раны, не бегут в страхе, не ломают строй и получают два дополнительных кубика на броски на повреждения; эти преимущества остаются до конца битвы. После этого, однако, солдаты получают летальные повреждения, равные Плетению персонажа (или Туманам, если фаэ Высвобождал эффект). Их нельзя поглотить.
- **Чистая Форма:** Фаэ может открыть истинную славу Туманов окружающим; но горе тому, кто увидит ее, ведь это обычно смертельно. Персонаж сияет солнечным светом, движется с легкостью ветра и сражается с яростью лесного пожара. Игрок делает бросок День + Харизма (Charisma). Игрок получает количество точек равное его показателю Туманов, чтобы распределить между Силой (Strenght), Ловкостью (Dexterity), Выносливостью (Stamina) и Сообразительностью (Wits). Внешность автоматически поднимается на 3 пункта. Персонаж остается в этой идеализированной форме на один раунд за успех.
- **Темница Клятвопреступника:** Фаэ всегда чтят заветы и клятвы, но Двор Лета особенно жесток к клятвопреступникам. Это заклинание работает на цель, человека или фаэ, которая нарушила Золотой, Каменный или Железный Завет. Игрок делает бросок День + Сила (Strenght) (сложность равна Силе Воли жертвы). Клятвопреступника заключает в огромный кусок янтаря, навсегда живого, но не способного даже моргнуть. Упорный человек теоретически может вырезать заключенного оттуда, но дети Лета обычно хоронят таких преступников с помощью заклинаний глубоко под землей.
- **Корона Солнца:** Эта магия, наверное, в первую очередь вошла в легенды фей, где великие воины вдохновляли павшие духом войска и приводили их от поражения к победе. Заклинание делает слова лидера и его вид нечеловечески величественным и великолепным. В результате, все верные ему воины чувствуют подъем сил и второе дыхание. Игрок делает бросок День + Харизма (Charisma) (сложность 7). До двух дюжин верных воинов в области видимости лидера немедленно получают дополнительный кубик на все броски Ловкости 9Dexterity), включая Холодное Оружие (Melee), Драку (Brawl) и Уклонение (Dodge), а так же временный пункт Силы Воли. Наконец, воины получают автоматический успех на все броски, затрагивающие мораль.

Высвобождение: *Успех*: Все войска, заряженные магией фаэ, кровоточат солнечным светом, а их голоса звучат звонко и чисто, заглушая шум битвы. *Провал*: Воины падают на колени, крича от боли, не в силах защитить себя. Их крики отзываются в ушах фаэ, оглушая его на неделю.

Заклинания Пятого Уровня

- **Лик Солнца:** Кажется, что фаэ призывает солнце на землю. Издавая громкий крик, он окружает объект (овцу, крепость или даже вершину горы) сиянием, равным по силе солнечному (со всеми качествами солнечного света). Эта ослепительная сфера небесного огня достаточно горяча, чтобы расплавлять металл при соприкосновении;

внутри сферы всем тепло и они могут смотреть наружу даже не щурясь, – однако, если они попробуют выйти за границы, их скорее всего испепелит. Чтобы призвать эту могущественную магию, заклинатель должен стоять рядом (или на) объекте. Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок День + Харизма (Charisma) (сложность 7); получившееся «солнце» может быть радиусом 10 футов за успех. Любопытно, что солнце не сжигает землю или фундамент объекта. Эффект длится сцену.

Высвобождение Дня

Когда фаэ успешно Высвобождает Владение Дня, свет пронизывает лицо заклинателя; его волосы извиваются и встают дыбом, а кожа сверкает и светится как золото. В целом фаэ воплощает все положительные черты Владения Дня: уверенность, верность и свет. Окружающие могут поймать себя на том, что им трудно отвести взгляд, так как облик фаэ внушает благоговение. В зависимости от уровня Высвобождения, некоторые из этих эффектов могут проявится на других фаэ недалеко от заклинателя. Хотя этот облик не влияет на запасы кубиков и броски, рассказчик должен принимать во внимание, что фаэ выглядит впечатляюще и описывать его соответственно.

Обратная ситуация с Высвобождением, вышедшим из-под контроля (бросок Высвобождения превысил бросок игрока на День + Туманы). В этом случае, кожа фаэ становится раскаленной, как если бы у него был жар. Его глаза горят – не верой и светом, но яростью и адским пламенем. Он кажется охваченным гневом (неважно, злится он на самом деле или нет), и другие могут легко сбежать от него в страхе. Дым исходит из его ушей и ноздрей, и его окружает запах, напоминающий серу. Со всем этим его трудно считать хорошей компанией, пока эффекты не сойдут на нет, обычно к следующему полудню.

Если Высвобождение будет провалено, может произойти ряд неприятных вещей по выбору Рассказчика; чем выше использованный уровень Владения, тем ужаснее последствия. Эти события *должны быть* почти катастрофическими, чтобы игроки поняли, с чем связываются. Рассказчик должен соотноситься эффекты провала с изначальной идеей игрока. Результаты ниже распределены по уровням Высвобождений Дня и служат только в качестве примеров.

Провалы: Владение Дня

Уровень один: заклинатель и окружающие получают ушибы (bashing damage), равные Дню + Туманам персонажа, когда волна жара срывается с его рук. Если персонаж стоял рядом с легковоспламеняющимися материалами, такими как солома или сено, они загораются. Еще несколько дней, персонажа преследует треск пламени и запах сгоревшей плоти.

Уровень два: Персонаж и окружающие получают летальные повреждения, равные Дню + Туманам персонажа, когда он извергает огонь вокруг себя. Все горючее в радиусе 10 футов загорается. Весь следующий день, персонаж и те, кто были рядом, чувствуют несгибаемую веру друг в друга и абсолютную уверенность в своих планах и действиях – даже если с рациональной точки зрения их действия кажутся глупыми.

Уровень три: персонаж и все свидетели получают усугубленные (aggravated) повреждения, равные Дню + Туманам персонажа, из-за того, что огонь расходится в разных направлениях от него. Внимательные наблюдатели клянутся, что видят маленьких существ, скачущих в пламени. Этот провал наносит вред всему в радиусе 100 футов, а магический огонь очень тяжело потушить.

Одежда, книги и пища гибнут быстрее всего. Несколько следующих дней персонаж чувствует неприятное тепло, как если бы он умирал от холода на снегу.

Уровень четыре: Вся область, размером с деревню, объята пламенем. Фаэ и другие люди в области 1000 футов радиусом, получают усугубленные (aggravated) повреждения равные Дню + Туманам персонажа. Не нужно говорить, что это настоящий ад. Персонаж, если он выживет, получает похожие на отпечатки рук выгоревшие шрамы на руках, из-за огненных элементалей, которые играли им в перетягивание каната.

Уровень пять: Провал этого уровня Высвобождения обычно фатален для персонажа и всех, кому не посчастливилось находиться в полумиле от него. Все в области получают усугубленные (aggravated) повреждения равные Дню + Туманам персонажа; почти все, что может гореть, в области воспламеняется в циклопическом огненном шторме, который увлекает дым и сажу высоко в небо. Те, кто находятся рядом с персонажем (в пяти футах) получают дополнительный усугубленный (aggravated) урон, равные Силе Воли персонажа. Выжившие могут видеть, как персонажа уносят вверх по ревущему вихрю пламени хихикающие огненные существа, и больше его не видит никто и никогда. К счастью, такие катастрофы случаются только раз в жизни...

Владение Ночи

«Уолтер, я не могу больше!»

После часов бегства от былых тюремщиков, два изнемогающих подменыша были почти без сил. Пара кстати пришедшихся заклинаний на закате дала им фору; но теперь они потерялись в темноте, и лай гончих слышался в дали. Генри выругался, когда его нога по колено ушла в воду. Они надеялись, что болото осталось далеко позади, но видимо двое заплутали в ночи. Луна выглянула из-за собирающихся облаков, осветив озерца и кочки, лежащие перед ними. Лай стал громче.

«Это плохо», - простонал Уолтер, опускаясь на колени, - «Нам никогда его не преодолеть».

«Может, вам и не придется» - голос был похож на бульканье утопающего человека, а фигура, появившаяся из ближайшего озерца, была похожа на тех, которыми матери пугают непослушных детей. Стеклянные глаза не мигая смотрели на них; свисающие пряди волос покрывали тело, как водоросли. Когда оно говорило, огромный рот обнажал челюсти с рядами острых зубов. «Я могу забрать вас туда, куда они не последуют. И вернуть на рассвете. Если хотите».

Хотя его переполняло отвращение к этому существу, Уолтер знал, что другой надежды увидеть рассвет у них нет. «Зачем тебе помогать нам... добрая... леди?» Он почти выплевывал слова, но понимал, что вежливость может спасти их жизнь.

«Я знаю, кто преследует вас, юноши. Возможно ваше отсутствие разозлит Двор Лета, а это всегда приятно». Существо подошло ближе к краю озерца. «А что вы можете предложить взамен... мы обсудим, когда вы будете в безопасности». Гончие были все ближе, их лай зазвучал яростнее, когда они почуяли свежий след. «Или отошлите меня назад и встречайте свой конец здесь».

Генри ничего не говорил, он был близок к панике. Уолтер подумал, потом кивнул. «Хорошо, мы принимаем...»

Две отвратительно длинные руки метнулись вперед и схватили их железной хваткой, прижав испуганных подменышей к холодной скользкой груди. Уолтер услышал сдавленный крик своего друга, а сам почти потерял сознания от запаха гниющих растений и мертвой рыбы. Водяное чудовище нырнуло в озерцо, все еще держа двух своих подопечных.

Водная гладь затихла. Лай внезапно прекратился.

Владение Ночи основано на тьме и холоде. Обычно происходящие из Двора Зимы, практики Владения Ночи имеют дело с отчаяньем и ночными кошмарами; а их боевые способности одни из самых сильных. Фаэ, использующие Ночь, внушают благоговейный страх союзникам и сеют леденящий ужас в сердцах врагов. Они повелевают водой, и часто используют магию, связанную с холодной силой льда. Это Владение позволяет скрываться в тенях и даже превращаться в животных, любящих темноту, таких как совы, кроты и кошки.

В отличие от Владений Дня и Сумерек, Ночь не может контролировать или читать мысли. Но фаэ с Владением Ночи могут блокировать эффекты воздействия на разум, как если бы они создали стену непроницаемой тьмы вокруг чьего-то сознания. Ночь также не может исцелять раны или отравление; но фаэ с этим Владением могут замораживать кровь, чтобы предотвратить смерть, по крайней мере временно.

Двор : Зима

Влияние Ночи

Следующий раздел даст Рассказчику и игрокам общее представление о силах, доступных по мере повышения Владения Ночи

Ночь, уровень первый

В основном, первый уровень Ночи дает доступ к незначительным эффектам, вроде виденья в темноте. Влияют они обычно только на заклинателя или только на одну цель. Эти заклинания позволяют частично защитить чей-то разум, получить начальный контроль над стихией воды, вызывать страх или запутать противника. Другая полезная способность – наносить ушибы (bashing damage) противнику одним прикосновением. Фаэ также могут использовать заклинания первого уровня Ночи, чтобы скрываться за покровом льда или создавать небольшие области темноты и тишины. Использование этого Владения может заставить увянуть растения на площади величиной с сад. Другими словами, у этого уровня есть много незначительных применений, и фаэ обычно использует его силы, чтобы скрыть тайны или вызнать информацию, которую скрывают.

Ночь, уровень второй

Хотя заклинания первого уровня воздействуют только на одну цель или заклинателя, некоторые заклинания второго уровня увеличивают число целей на 2. Одна из самых эффективных

способностей этого уровня – наносить противнику летальные повреждения, обычно с помощью холода, льда или внутреннего кровотечения. Этот уровень также позволяет фаэ выглядеть как почти незримая тень и превращаться в ночных животных (хотя он еще не может превращать других). Другие эффекты этого уровня позволяют вызывать страх, призвать небольшую стаю жутких лающих псов или приморозить противника к земле.

Ночь, уровень третий

Одной из самых удобных особенностей третьего уровня является возможность воздействовать на клятвенный круг или другую группу из полудюжины человек. С помощью Владения Ночи можно убрать все звуки из области, наносить усугубленные (aggravated) повреждения холодом с помощью оружия и на небольшом расстоянии. Также можно скрывать разум союзников от контроля и чтения мыслей, уничтожить посевы на целом поле или издать ужасный резкий звук, заставляющий всех задрожать от страха. Фаэ также может превращать других в животных и растения, заперев врага в теле кошки или чего похуже. Помимо этого, способности фаэ покрывают большую площадь – около небольшой комнаты.

Ночь, уровень четвертый

Заклинания четвертого уровня могут влиять на большие группы людей, вроде банды мародеров, и лишать их слуха и зрения. Фаэ также может вызывать стаю злых псов, которые будут кусать и донимать противников. Четвертый уровень Ночи, кроме того, позволяет принимать фаэ ко Двору Зимы. Причинение группе врагов усугубленного (aggravated) урона на расстоянии становиться по плечу фаэ на этом уровне, также как и защита до 20 союзников от вреда или проникновения в разум.

Ночь, уровень пятый

Все силы Ночи пугают, но фаэ с этим уровнем понимания Владения могут вызвать опустошение легендарного масштаба. Гнев фаэ с пятым уровнем Ночи может закончиться такими ужасными ночными кошмарами, что жертва станет неспособна на самые основные жизненные функции. Силы Владения почти не ограничены по эффекту и свободе действий на этом уровне.

Заклинания

Заклинания, описанные здесь, доступны фаэ с Владением Ночи. Обратите внимание на то, что по большей части это заклинания первого и второго уровней, так как они чаще всего встречаются у начинающих персонажей.

Заклинания Первого уровня

- **Синее и Черное:** Это простое, но эффективное заклинание позволяет фаэ наносить противнику ужасные уродливые синяки одним прикосновением. Игрок делает бросок

Ночь + Драка (Brawl). За каждый успех жертва получает уровень ушибов (bashing damage), который можно поглотить как обычно. Даже если повреждений не было получено, жертва получает черно-синие отметины на руках на несколько часов.

- **Иссохший Сад:** Это заклинание позволяет фаэ уничтожать посевы на площади небольшого сада, такого, как огород травника, или примерно 10 на 10 футов посевов. Нужен только один успех и внезапный заморозок убивает чей-то многодневный труд и растения, которые могут спасти жизнь. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits).
  Высвобождение: *Успех*: Все, что сделано из растений на персонаже немного увядает (но не настолько, чтобы перестать функционировать), а все его тело покрывает слой инея. *Провал*: Все, что сделано из растений на персонаже превращается в лед и трескается, разрушаясь при воздействии силы.

- **Объятья Ночной Прохлады:** Это заклинание дает невосприимчивость к холоду. Он отличается от Защиты от Горького Ветра тем, что заклинание Дня защищает с помощью внутреннего тепла, а заклинание Ночи просто делает фаэ невосприимчивым. Нужен бросок Ночь + Выносливость (Stamina) (сложность 6, если воздух вокруг холодный и неподвижный, может подняться или снизится на 2 в зависимости от температуры и ветра). Один успех позволяет защищаться от холода в обычной одежде, а при трех заклинатель может без опаски разгуливать обнаженным. Заклинание длится одну сцену и может быть наложено на другого. Температура тела заклинателя сильно падает, достигая нуля (или температуры среды, если она выше нуля) – что вызывает беспокойство у тех, кто прикоснется к нему.
- **Мгла:** Владение Ночи, что логично, дает власть над темнотой. С помощью этого заклинания, фаэ может создать небольшую область темноты, в которой может спрятаться сам или скрыть ей глубокую дыру в земле, например. Область по размеру примерно равна телеге с лошадью, где-то 5 на 5 футов. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits); нужен только один успех, чтобы создать тьму. Эффект длиться сцену.
  Высвобождение: *Успех*: Тишина внезапно наступает в прилегающей области. Животные замолкают, ветер стихает. Это длится три раунда. *Провал*: Небольшое пятно темноты покрывает лицо персонажа, делая его слепым на три раунда.

- **Тишина:** Фаэ может использовать это заклинание, чтобы лишить кого-то голоса; его голосовые связки и язык парализует. Игрок бросает Ночь + Манипулирование (Manipulation). За каждый успех, жертва останется немой на час. Это заклинание работает и на животных.
- **Пелена Разума:** Владение Ночи не позволяет читать и контролировать мысли, но позволяет скрывать разум от магии других. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits) в ход своего персонажа; как в случае с Уклонением (Dodge), игрок может сделать бросок Силы Воли, чтобы использовать Пелену Разума вместо своего заявленного действия (см. «Темные Века: Вампиры»). Каждый успех в броске отнимает один успех у противника. Те, кто пытаются подслушать мысли персонажа, слышат лишь рев прибоя.
- **Шорохи Ночи:** Фаэ может подчеркнуть звуки ночи в восприятии цели. Скрип лестницы, завывание ветра, мяуканье кошки – звуки, которые будят спящего, обращают виновного в бегство и заставляют замирать сердце караульного. Помните, что использование Звуков Ночи делает сложнее незаметное передвижение для фаэ, если он не использует после Ночную Тишь на себя. Цель должна стоять на расстоянии оклика. Нужен бросок Ночь + Выживание (Survival), достаточно одного спеха, чтобы повысить Восприятие (Perception) жертвы на одну на сцену. Несмотря на название, заклинание работает и днем.

Высвобождение: *Успех*: Тени удлиняются и температура немного падает в пределах 10 футов вокруг жертвы. *Провал*: Персонаж теряет возможность слышать речь до конца сцены, только звуки ночи, которые пытался усилить.

- **Паранойя:** Сила в единстве, но недоверие и разногласия разрушают единство. Под влиянием этого заклинания, жертва начинает слышать намеки в обычной беседе, замечает, что его лидеры приближают к себе его врагов и подчиненных, видит жалость и безразличие в глазах близких. Некоторые начинают чахнуть, другие отвечают тем же – а кто-то начинает планировать упреждающие действия, сея семена предательства. Эффект длиться один день за каждый успех в броске Ночь + Хитрость (Subterfuge) (сложность равна Силе Воли жертвы).
- **Ночная Тишь:** Даже если наблюдатели не могут видеть, они могут слышать. Поэтому Ночная Тишь позволяет заклинателю двигаться абсолютно бесшумно почти по любой поверхности. Сапоги не скрипят, листья не шуршат – но сбитая бутылка все же издаст стук. Фаэ посвящает себя тишине и иногда рисует знак на своих ступнях; нужен бросок Ночь + Сообразительность (Wits). Достаточно одного успеха, эффект длится сцену, но если заклинатель добровольно нарушает тишину (шепчет что-то или атакует кого-то, не сделав успешного броска на Скрытность (Stealth), эффект пропадает и должен быть наложен снова. Заклинание можно накладывать на другого.
  Высвобождение: *Успех*: Крошечные черные бесы, состоящие из темноты и холодного ветра, следуют за персонажем, заглушая все производимые им звуки. *Провал*: Бесы появляются, но кричат, ликуя и предупреждая всех, кто может услышать, о присутствии персонажа.

- **Пелена Слез:** Это заклинание удобно использовать, чтобы лишить врага зрения на достаточное время, чтобы сбежать. Потоки слез вынуждают жертву начать тереть глаза и отвернуться. Персонаж действует перед жертвой в следующем раунде, несмотря на инициативу. Игрок делает бросок Ночь + Сила (Strenght), нужен один успех.
- **Усталость:** Истощенный разумом и телом уставший враг часто совершает ошибки. С помощью этого заклинания можно заставить усталость лишить противника сил, ощущение может тихо прокрасться в его тело или накатить волной. В любом случае, поспешные решения могут стать неверными; детали ускользают, а ноги путаются на ровном месте. Игрок делает бросок Ночь + Манипулирование (Manipulation) (сложность 3 + Выносливость (Stamina) жертвы). При успехе, у всех бросков жертвы сложность поднимается на 1 до конца сцены. Если у фаэ пять и больше успехов, показатель Силы Воли жертвы временно снижается на 1, усталость делает ее разум более податливым

Заклинания Второго Уровня

- **Мертвое Поле:** Это заклинание похоже на Иссохший Сад, но воздействует на большую площадь, примерно 400 квадратных футов. Внезапный заморозок заставляет растения в области почернеть и увять. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits), для основного эффекта достаточного одного успеха. Каждый дополнительный успех *удваивает* область действия, так что это заклинание может быть катастрофичным.
- **Затуманенное Виденье:** Наложенное на цель, это заклинание вызывает темную наледь на ее глазах, делая почти слепой. Ее терзает ужасная головная боль, и все броски на Ловкость (Dexterity) и визуальное Восприятие (Perception) делаются по + 2 сложности. Магия длится целую сцену, но влияет лишь на одну жертву на этом уровне. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits), нужен лишь один успех.
  Высвобождение: *Успех*: Дождевые облака формируются над головой персонажа и дождевая вода сочится с кончиков его пальцев. Гром не звучит; просто холодный, безрадостный зимний дождь. *Провал*: Вода начинает течь изо рта, носа и глаз

заклинателя. Он не тонет, но не может делать ничего, кроме как извергать воду. Это длится всю сцену.

- **Язык Снов:** С помощью этого заклинания персонаж может говорить с целью через сны. Заклинатель не может контролировать сны, равно как и влиять напрямую на действия цели, но может оставлять сообщения и смутные ощущения, которым цель может захотеть или не захотеть следовать. Игрок делает бросок Ночь + Манипулирование (Manipulation) (сложность равна Силе Воли жертвы). Чтобы успешно использовать это заклинание, у персонажа должно быть что-то, что принадлежало цели, прядь волос, часть одежды или личная вещь.
- **Ледяная Броня:** Сияющее облако ледяных кристаллов окружает персонажа, они вонзаются в любого, кто пытается дотронуться до фаэ (нанося два пункта летальных повреждений за раунд контакта). К тому же, лед отклоняет худшую часть всех ударов; игрок делает бросок Ночь + Выносливость (Stamina), и каждый успех добавляет один кубик на поглощение урона, включая усугубленный (aggravated) (даже если фаэ обычно не способен поглощать усугубленный урон). Броня держится сцену.
- **Меньшие Гончие Ада:** Это заклинание лает, а не кусает, но Меньшие Гончие Ада могут напугать жертву до полусмерти. Небольшая стая черных как ночь псов, похожих на волкодавов и фоксхаундов, пытается напугать противников фаэ. Они могут лаять и выть с ужасающей яростью, хотя не могут кусать или атаковать как-то еще. Это заклинание обычно используют для устрашения, а не вреда, хотя любой, кто не внял предупреждению, может почувствовать гнев заклинателя. Игрок делает бросок Ночь + Угрозы (Intimidation). За каждый успех две грозные гончие появляются и гонят жертву в течение сцены.
  Высвобождение: *Успех*: Глаза заклинателя становятся желтыми и похожими на волчьи, а зубы становятся длинными и острыми клыками хищника. Его кожа темнеет, а голос напоминает собачий лай. *Провал*: До следующего полнолунья, волки и собаки атакуют заклинателя, как только видят. Его глаза напоминают овечьи, а сам он держится робко и неуверенно (+3 к сложности бросков на Угрозы (Intimidation).

- **Дурной Сон:** При успехе, это заклинание заставляет жертву всю ночь страдать от самых худших кошмаров. Что еще хуже, она не может пробудится от ужасных снов и вынуждена ждать восхода солнца. Кошмары заставляют ее дрожать и в свете утра; следующим днем она получает + 2 к сложности на броски Ловкости (Dexterity) и Сообразительности (Wits). Чтобы наложить заклинание, фаэ шепчет свое проклятье после наступления темноты, но прежде, чем жертва уснет. Игрок делает бросок Ночь + Манипулирование (Manipulation) (сложность равна Силе Воли жертвы). Нужен один успех.
  Высвобождение: *Успех*: Комната, где спит жертва наполняется холодом и странными звуками. Они не пробуждают ее (хотя могут разбудить окружающих). Животные в доме начинают беспокоиться и скребутся в дверь. *Провал*: фаэ теряет сон на две недели, но видит сны, как галлюцинации. Они не могут ему навредить, но отвлекают и мешают ему.

- **Тьма Ночная:** Как и Мгла, это заклинание дает фаэ власть над тьмой. С этим заклинанием персонаж может погрузить во мрак область размером с пиршественный зал, около 400 квадратных футов, правильной или неправильной формы. Все в области темноты считаются ослепленными. Нужен бросок Ночь + Сообразительность (Wits). Эффект длится сцену.
- **Удар Дождя:** Это заклинание временно делает противника недееспособным, хотя не наносит повреждений напрямую. При успехе, оно вызывает ледяной дождь, заставляя жертву дрожать. Ей тяжело стоять, не говоря уж о сражении. Игрок делает бросок Ночь + Выносливость (Stamina) (по сложности Силы Воли противника). Жертва теряет три кубика из любых бросков из-за холода и боли на один раунд за успех.

- **Дыхание Лосося:** Это заклинание позволяет фаэ дышать водой словно чистейшим воздухом. Нужен бросок Ночь + Выносливость (Stamina). Нужен только один успех, эффект длится сцену. На протяжении этого времени, крошечные жабры появляются на шее персонажа.
- **Леденящий ужас:** Это заклинание вселяет ужас в сердце жертвы. Игрок делает бросок Ночь + Угрозы (Intimidation) (по сложности Силы Воли жертвы). Каждый успех означает, что жертва тратит один раунд только на защиту. Она может уклонятся, парировать или бежать, но не атаковать.
- **Неподвижность:** С помощью этого заклинания фаэ заставляет жертву немедленно замереть под его взглядом на один раунд за успех. Игрок делает бросок Ночь + Угрозы (Intimidation) (по сложности Силы Воли жертвы). Жертва не должны обязательно смотреть на фаэ в этот момент.
- **Чары Зимы:** С помощью этого заклинания фаэ может выглядеть как чернильно-черная тень. Сложность 6, если фаэ использует плохое освещение в качестве преимущества (то есть в полутемной комнате, а не днем на дороге). Рассказчик должен повышать сложность в зависимости от освещения. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits). Все, кто видят персонажа, должны превзойти этот бросок в броске на Восприятие (Perception) + Внимательность (Alertness) (сложность 8). Эффект длится одну сцену за успех.
  Высвобождение: *Успех*: персонаж оставляет покрытые инеем отпечатки ног, они таят через секунды после того, как персонаж уходит, и часто указывают в неправильном направлении. *Провал*: тени в страхе бегут от персонажа. Даже в темноте ночи его отлично видно. Эффект длится три ночи.

Заклинания Третьего уровня

- **Увядание:** Как Иссохший Сад, это заклинание уничтожает растения, покрывая их смертельным инеем. Но Увядание куда, куда хуже, так как уничтожает *все* растения типа, выбранного заклинателем. Например, феодал имеет 10 акров ржи и 10 акров пшеницы, а фаэ использует заклинание, чтобы уничтожить пшеницу, тогда она вся пропадает. (Современный акр равнее 43,560 квадратным футам; в средние века акр означал землю площадью примерно 660 футов в длину и 66 футов в ширину; это была площадь, которую вол мог вспахать за день. Длинна в 660 футов так же называется фарлонг (от “furrow-long” – пахотная длинна). Рожь в этом случае не страдает; но если лорд не задобрит фаэ, и она может исчезнуть следующим утром. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits) (сложность 7), один успех нужен чтобы уничтожить конкретные растения на расстоянии одного акра. Эффект удваивается с каждым дополнительным успехом, а значит два успеха уничтожают два акра, три успеха – четыре акра, четыре успеха – восемь акров, и так далее.
- **Заморозить Смерть**: Владение Ночи не может исцелять, но может предотвратить смерть. Это заклинание замораживает тело в текущем состоянии, но позволяет ему полностью функционировать. Кровотечение останавливается, яд и болезнь прекращают свои эффекты, цель не чувствует боли и дискомфорта от своих недугов (и не получает штрафы за раны). Раны не исцеляются, так что Искалеченный (Mauled) персонаж, на которого наложили заклинание, все еще будет красоваться с раной в груди – просто она не будет кровоточить и причинять боль. Игрок делает бросок Ночь + Выносливость (Stamina). Эффект длится по ночи за успех.
  Высвобождение: *Успех*: Цель не дышит, не чувствует голода и жажды, ее сердце перестает биться. Глаза становятся белыми, а кожа выглядит болезненно бледной. *Провал*: Кожа фаэ трескается, ногти превращаются в лед, а кровь вытекает и замерзает на краях ран. Он страдает от повреждений, как будет описано ниже, а его прикосновение покрывает объекты тонким налетом инея.

- **Земли Ночи:** Фаэ Зимы территориальны, они давно поняли, что в их владениях, они командуют не только слугами и спрайтами, но и законами самой реальности. Это заклинание позволяет фаэ переписывать законы гравитации, движения и температуры, как ему понравится, но только внутри здания или имения, которое принадлежит ему. Он может ходить по стенам, спать на потолке, опускать температуру до нуля одной мыслью. Игрок должен сделать бросок Ночь + Сообразительность (Wits) за каждое изменение реальности, которое хочет внести, но каждое из них при успехе остается на столько времени, насколько ему удобно.
- **Вопль:** Фаэ с помощью этого заклинания издает ужасный вопль, который не только заставляет врагов страдать от страха, но и сильно повреждает уши жертв. Магия воздействует на трех жертв в пределах слышимости, по выбору заклинателя. Остальные могут слышать крик, и часто принимают его за весть рока, но не получают повреждений. Игрок делает бросок Ночь + Выносливость (Stamina). За каждый успех назначенные цели получают один уровень летальных повреждений, которые можно поглощать как обычно. Если жертва не поглотила все повреждения, она глохнет до конца сцены.
- **Молчаливая Братия:** Это заклинание действует как Тишина, но влияет на несколько целей. Игрок делает бросок Ночь + Манипулирование (Manipulation) (сложность 7). Заклинатель влияет на одну цель за каждый успех. Длительность заклинания – час за каждый успех, распределенные между жертвами.
  Высвобождение: Все, оказавшиеся под воздействием, обнаруживают, что их рот закрывает ледяная корка. Жертвы не могут даже открыть рот, пока эффект в действии.
  Провал: Несмотря на то, по какой поверхности идет фаэ, его шаги звучат как лед замерзшего озера, ломающийся под его весом, и он оставляет неглубокие отпечатки в камне и дереве.

- **Холод Безразличия:** Капризное и жестокое заклинание заставляет жертву окончательно перестать любить кого-то, по выбору персонажа. Фаэ часто используют эту магию, чтобы избавиться от надоедливого смертного любовника, или чтобы отменить эффект Огня Страсти. Заклинание не заставляет цель считать своего бывшего возлюбленного врагом, но внушает ему холодность по отношению к прошлой любви. Игрок делает бросок Ночь + Харизма (Charisma)(сложность равна Силе Воли жертвы). Нужно три успеха, чтобы полностью уничтожить любовь.
- **Тень Зимы:** Эта магия идентична Тьме Ночной, за тем исключением, что покрывает тьмой обширную область, размером с небольшую крепость или открытую область площадью около 2000 квадратных футов. Все в области считаются ослепленными. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits).

Заклинания Четвертого Уровня

- **Слепота:** Это жестокое заклинание фаэ берегут для своих врагов, и тех, кто вызвал их гнев. Игрок делает бросок Ночь + Сообразительность (Wits) (сложность 7). При успехе одна цель становится навсегда и почти неизлечимо слепой. Единственный способ исцелится – магия, подобная Владению Рассвета.
- **Проклятье Призрака:** Это проклятье заставляет жертву скитаться неслышимой и невидимой всеми, кроме заклинателя, в определенной области. Персонаж указывает на жертву и проклинает ее, обрекая на одиночество и бесчестие, скрывая вечным покровом Ночи. Игрок делает бросок Ночь + Харизма (Charisma) (сложность 7); жертва может противостоять броском Силы Воли (сложность 8). Если фаэ побеждает, жертва не может отходить больше, чем на 20 футов от того места, на котором стояла, а также ни один смертный ее не видит и не слышит. Сверхъестественные существа с обостренным восприятием (Дисциплиной Прорицания (Auspex), например) или Чуткостью могут заметить беспомощную тень. Но для ее освобождения нужна магия Владений по

меньшей мере четвертого уровня. Эффект длится год за каждый не погашенный броском Силы Воли успех.

Высвобождение: *Успех*: Область, в которой заточена жертва, остается холодной даже жарким летом и всегда кажется темной и заброшенной. Иногда там появляются следы жертвы, особенно на снегу. *Провал*: Фаэ, проводящий Высвобождение, становиться заточенным, как описано выше, но успешный бросок Чуткости только определяет сильное магическое присутствие в области. Заточение длится целый год.

- **Великие Гончие Ада:** Это заклинание работает, как заклинание второго уровня Меньшие Гончие Ада, но собаки, вызываемые им, не просто пугают. Они лают, воют и – если заклинатель прикажет – яростно атакуют жертву. Запас кубиков каждого пса на атаку равен 6 кубикам, успешная атака наносит 5 кубиков летального урона (породы собак описаны в «Темных Веках: Вампиры»). Чтобы призвать гончих и заставить их повиноваться, игрок делает бросок Ночь + Обращение с Животными (Animal Keen) (сложность 6). За каждый успех появляется две кровожадные гончие, готовые в течение сцены выполнять команды заклинателя.
- **Гротеск:** Многие фаэ ужасающи или по крайней мере странно выглядят с точки зрения людей, но знатоки Владения Ночи умеют лепить из плоти поистине ужасные формы. Игрок делает бросок Манипулирование (Manipulation) + Ночь. За каждый успех персонаж может получить Меньшую Черту, а два успеха позволяют получить Большую Черту. Эти Черты остаются на одну сцену, если персонаж не захочет отменить эффект раньше. Новые Черты не считаются против персонажа, когда решается есть ли риск получить Эхо, если его заметили.
- **Кошмары:** Это заклинание стало легендой среди тех, кто знает секреты Владения Ночи. Игрок делает бросок Ночь + Эмпатия (Empathy) (сложность равна Силе Воли жертвы). За каждый успех жертва страдает от одной ночи кошмаров самых жутких и сильных, которые только можно представить. Жертва отнимает два кубика из всех запасов кубиков на *все* броски днем, после ужасной ночи. Эффекты складываются, так что две чудовищные ночи подряд будут отнимать четыре кубика, и так далее.

Заклинания Пятого уровня

- **Окоченение Души:** Ужасное заклинание призывает мглу абсолютного отчаянья в душу жертвы. Во всем он видит только темную сторону; в глазах смеющихся детей он видит их неизбежную смерть, он думает только о том, что королевства разрушаются и даже самые искренние усилия не приведут ни к чему. Скорбь поселяется в сердце, а жизненный путь всегда ведет вниз во тьму. Слабые волей находят смерть от своих собственных рук, быструю от веревки или медленную от выпивки. Упрямые владыки собирают своих людей и бездумно отправляются в битву, надеясь найти быстрый и достойный конец. Есть разные способы наложения этого заклинания, но один из самых показательных это вырвать теплое сердце зверя и заморозить его (естественным или магическим путем), повторяя имя жертвы и назначение заклинания девять раз. Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Ночь + Эмпатия (Empthy) (сложность равна Силе Воли жертвы). С одним успехом, жертва продолжает выполнять свои обязанности, но не видит радости в жизни. Три успеха скорее всего пробудят в жертве желание умереть, а пять успехов приведут к полубессознательному состоянию или даже немедленному самоубийству.

Высвобождение Ночи

Высвобождение Владения Ночи не вызывает восхищения; оно откровенно ужасает, как падение в темную ледяную воду, отрезвляющее и смертельное. При успешном Высвобождении кожа персонажа становиться бледной и серебристой. Глаза гаснут, пока не становятся абсолютно

черными. Голос приобретает ледяной оттенок, а стоящие рядом могут почувствовать, что даже воздух вокруг становиться холоднее. Кажется, что тени танцуют у его ног, и даже лучшие друзья фаэ отступают назад. Он выглядит непоколебимым и пугающим, властным и непобедимым одновременно.

Разумеется, потеря контроля над Высвобождением (когда бросок Высвобождения превосходит бросок игрока на Туманы + Ночь) куда хуже. Слабые скорбные вопли раздаются в воздухе вокруг фаэ, крики неописуемой боли и утраты. Легкая корка льда окружает его голову и снежинки кружат вокруг его тела. Стоящие рядом могут ощутить ужасное чувство отчаянья или страха предательства. К тому же легкая прохлада успешного Высвобождения превращается в леденящий до костей ветер. Эти эффекты обычно длятся до полуночи; до этого времени фаэ лучше побыть одному.

При провале Высвобождения происходят чудовищные вещи. Чем выше уровень Владения, тем ужаснее эффекты. Эти события *должны быть* жуткими, чтобы игроки понимали риск Высвобождения. Ниже приведены некоторые соображения, показывающие, насколько ужасной может быть эта ситуация. Рассказчик должен сообразовывать провал с изначальной задумкой персонажа.

Провалы: Владение Ночи

Уровень Один: Персонаж и стоящие поблизости получают ушибы (bashing damage), равные Ночи + Туманам персонажа, когда резкий леденящих холод распространяется с рук персонажа. Любая вода на расстоянии прямой досягаемости (5 футов) замерзает полностью. На несколько часов глаза персонажа становятся очень чувствительны к свету (-2 на Восприятие (Perception) днем или в ярком свете факелов). К тому же союзники начинают доверять ему меньше, хоят не могут сказать почему.

Уровень два: Персонаж и стоящие поблизости получают летальные повреждения, равные Ночи + Туманам персонажа, когда волна жгучего мороза расходится от его тела. Это очень опасно для всех случайных смертных свидетелей. Опять же, вся вода в области обращается в лед. Неделю персонажа преследуют кошмары о тенях, которые крадут все, что было ему дорого. Даже когда он бодрствует, иногда какая-то тень начинает двигаться сама по себе, чтобы напугать персонажа.

Уровень три: Персонаж и стоящие поблизости получают летальные повреждения, равные Ночи + Туманам персонажа, когда ледяная вьюга начинает крутиться вокруг него. Все хрупкие предметы в области 100 футов, такие как бесценное стекло, замерзают и разбиваются от лютого холода. После этого, персонаж на часы погружается в отчаянье. Товарищи, которые были рядом с ним при Высвобождении, будут ссорится с лучшими друзьями и могут найти причину предать всех остальных.

Уровень четыре: Бормочущие теневые чудовища появляются из всех неосвещенных мест и будут атаковать персонажа и его неудачливых товарищей. Персонаж получает усугубленный (aggravated) урон, равный его Ночи + Туманам, когда гоблины хватают и рвут его своими заледеневшими когтями. Все огни в области 100 футов гаснут и даже дневной свет становится тусклее. Температура падает, замораживая все в области действия на сцену; плохо подготовленные существа страдают от обморожения (они должны поглотить урон от запаса

кубиков равных Ночи + Туманам персонажа). На следующий день персонаж чувствует неприятный озноб – как если бы он умирал от солнечного удара.

Уровень пять: Этот провал окажет серьезное влияние на хронику (возможно убив игрока или персонажей Рассказчика). Невыносимый холод распространяется на полмили во всех направлениях, замораживая реки, ломая глиняную утварь, убивая посевы, животных и людей. Все в ста футах от персонажа покрывает белая сфера, поглощающая все тепло, свет, звук и волю. Те, кто находятся снаружи сферы, получают летальные повреждения, равные Ночи + Туманам персонажа, из-за холода, от которого может защитить только мех или магические одежды. Внутри сферы повреждения усугубленные (aggravated), а выжившие должны сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы избежать помешательства от ощущения полной потери восприятия. К сожалению, пойманные в пустоте не могут двигаться – в основном потому, что не могут ничего чувствовать. Сфера и холод пропадают через 10 минут, оставляя лед, трупы и безумие за собой. Если персонаж погибнет в этой катастрофе, его тело никогда не будет найдено; вместо него выжившие найду ледяную статую фаэ, с лицом замершим в маске смертельного ужаса.

Владение Рассвета

Мэри знала, что не должна выходить за стену даже ясным днем, не говоря уж о холодных предрассветных сумерках. Но еле слышное пение, что просачивалось через ее закрытое ставнями окно вот уже две ночи, было слишком прекрасно, чтобы вытерпеть третью; и теперь ее маленькие ножки несли девочку по покрытой росой траве через распаханную землю и выпасы в темный лес, куда ей всегда запрещала ходить няня. Но песня влекла ее дальше, теперь она стала громче и чище, но Мэри все еще не могла разобрать слова. И там в беседке она увидела даму, которая превосходила красотой ее мать и даже Святую Деву, чье имя она носила. Глаза этой дамы были как звезды, ее платье было сплетено из паутинок, купающихся в залитых солнцем рассветных облаках. Холод росы, проникший даже в кости Мэри, совсем исчез в свете любви высокой дамы.

«Вы... вы ангел?», - восхищенно прошептала Мэри.

Видение нежно улыбнулось; и голосом легче весеннего ливня дама ответила: «Ты замерзла, моя милая. Смотри, солнце встает. Разве это не прекрасно?» Дитя смотрело на лучи восходящего солнца, пронизывающие ветви деревьев и падающие на ее лицо. Леди мягко провела рукой по волосам Мэри, играя золотыми локонами. Через мгновение, Владычица Леса заговорила вновь, но уже не с маленькой девочкой рядом с ней. «Ты чувствуешь ее невинность, мой друг? Разве не манит она тебя, как тенистое место в жаркий день?»

Другой голос, похожий на ветер в молодых листьях, пронесся мимо ушей Мэри. «Возможно. Но почему она? Есть другие, нежнее, красивее – в вашем вкусе.»

«Да, но ее отец – лорд среди смертных, тот, что не внимает крестьянам, которые помнят обещания, данные до того, как люди впервые поставили камень на камень в этой долине. Этот лорд вонзил топор в дерево в моем лесу. И это не может остаться без ответа. Нет…», - сказала дама, все еще глядя вниз, отпуская тонкие ветви молодой ивы, которая стояла теперь перед ней вместо юной девочки, наслаждаясь теплыми лучами солнца, - « Я защитила это невинное создание от вреда, который она наверняка бы почувствовала...»

Она посмотрела на солнце, глаза угрожающе сузились, - «Ведь я убью ее отца».

Владение Рассвета среди всех других обладает силой быстро заживлять раны или погружать в целительный сон. Фаэ, владеющий Рассветом, кажется связанным с самим ходом времени и может использовать свои таланты для прорицания будущего или запутывания врагов в ходе часов и дней. Рассвет дает власть над стихией земли и растениями; фаэ с этим Владением может даже увеличивать плодородие земель, а также даровать плодовитость животным и людям. Рассвет не позволяет контролировать или читать мысли, но он дает возможность зачаровывать еду, чтобы она делала того, кто ее съест более подверженным влияющим на разум силам других Владений.

Рассвет позволяет овладевшим его секретами создавать иллюзии; некоторые фаэ даже могут становиться невидимыми с помощью этого Владения. Рассвет также дает силу превращения в травоядных животных, растения и птиц, любящих первые лучи солнца, включая кроликов, вьюнки и певчих птиц. И наконец Рассвет может причинять урон, хотя это и тяжелее, чем с помощью Владений Дня и Ночи; это Владение может вызывать ужасные стихийные бедствия и даже землетрясения. Хотя каждое Владение ассоциируется с каким-то элементом, именно Рассвет контролирует погодные явления; к примеру Ночь может вызвать подъем воды, но только Рассвет может создать настоящий шторм с дождем, молниями и громом.

Двор : Весны

Влияние Рассвета

Раздел ниже дает игрокам и Рассказчику общее представление о силах, которые становятся доступными с повышением Владения Рассвета.

Рассвет, Уровень первый

Одной из самых ценных способностей Рассвета является исцеление ран, и уже первый уровень дает эту способность, хоть и несколько ограниченную. Другие стоящие замечания способности первого уровня включают ограниченное предсказание будущего, незначительную власть над элементом земли и способность видеть сквозь иллюзии. Рассвет не дает способности контролировать и читать мысли, но с помощью этого Владения можно снизить сложность влияния на цель. Как и в случае с другими заклинаниями первого уровня, персонажи могут использовать Рассвет для защиты. Помимо этого они могут говорить на языке животных и погрузить кого-то в глубокий сон. Заклинания Рассвета первого уровня, если коротко, просты, но довольно эффективны.

Рассвет, Уровень второй

Заклинания второго уровня обычно более эффективны, так как позволяют воздействовать больше, чем на одну цель одновременно, а, как правило, на две или три. К тому же, повреждения наносимые заклинаниями могут быть ушибами (bashing) или летальными, и возрастают целительные способности фаэ. С помощью заклинаний второго уровня фаэ может принять форму растения или животного, из тех, что любят первые лучи солнца, например оленя или жимолости, хотя пока не способен превращать других. Заклинатель также может создавать иллюзию того, что

он стоит в одном месте, когда на самом деле находиться в другом. Другой полезной способностью является возможность призывать других к себе. Если говорить коротко, заклинания Рассвета второго уровня не сильно отличаются от заклинаний первого уровня, но обладают больше силой и областью действия.

Рассвет, Уровень Третий

Третий уровень Рассвета дает персонажу ряд могущественных заклинаний. Теперь он может влиять на несколько человек, а не только на одного или двух. Урон наносимый им в рукопашную может быть усугубленным (aggravated), а его защитные заклинания становятся очень сильными и покрывающими большую область. Помимо этого, фаэ может становиться практически невидимым, а также превращать тех, кто заслужил его гнев, в животных, являющихся легкой добычей охотника. Фаэ получает власть над штормами и лучшее понимание будущего. Рассвет хуже наносит урон на расстоянии, чем другие Владения, и такой тип магии относится к более высоким уровням Владения.

Рассвет, Уровень Четвертый

Заклинания Рассвета четвертого уровня дают огромную силу для исцеления и битвы. Призываемые фаэ бури будут покрывать большие области, уничтожая посевы и скот. Фаэ сможет приманить к себе даже противящихся этому жертв и заставить их находиться рядом почти любое время; здесь имеет значение количество целей. Одной из самых замечательных способностей четвертого уровня Рассвета, является возможность Принимать новых фаэ ко Двору Весны. Владение этим уровнем Владения позволяет персонажу получить защиту самой земли и огромных деревьев леса. Заклинатель также обнаружит, что наносить урон на расстоянии стало проще, чем на предыдущих уровнях.

Рассвет, Уровень Пять

Малочисленные и ужасные фаэ, знающие заклинания Рассвета пятого уровня, могут уничтожить целые страны своей властью над землей и погодой. Они могут исцелять самые тяжелые и даже смертельные раны, и пронзать взглядом туман будущего на много поколений вперед. Воистину мало тех, кто овладел Рассветом на этом уровне.

Заклинания

Эти заклинания доступны фаэ, владеющим Рассветом. Заклинаний первого и второго уровня больше, так как они чаще доступны начинающим персонажам.

Заклинания Первого уровня

- **Язык Зверей:** Фаэ может говорить с животными, включая птиц и насекомых. Игрок делает бросок Рассвет + Харизма (Charisma). Нужен только один успех, чтобы поговорить с

выбранным животным. При провале, животное начинает проявлять агрессию по отношению к заклинателю. Животное отвечает согласно своему образу мышления. Например, если фаэ спросит волка, видел ли он на рассвете человека в доспехах, он ответит: да, я видел двуногого в черепашьем панцире. Игрокам может потребоваться время, чтобы понять что именно видело животное.

Высвобождение: *Успех*: Персонаж и животное разделяют черты друг друга в течение беседы. Например, фаэ может дышать, как волк, а его уши покроются шерстью, тогда как глаза волка станут голубыми и он будет сидеть более прямо, как будто пытаясь встать. Эти изменения сохраняются, пока беседа не окончится. *Провал*: Животное становиться зачарованным, способным распознавать фей и навсегда настроенным против их рода. Если животное сбежит, оно вполне способно привести любопытных смертных к дому фаэ.

- **Хлеб и Вино:** Владение Рассвета не позволяет контролировать или читать мысли, но позволяет ослаблять защиту разума. Это простое заклинание накладывается на еду и питье жертвы и снижает ее ментальную защиту, если она их съест. Игрок делает бросок Рассвет + Выносливость (Stamina). После этого еда становится «зачарованной феями» и при поглощении снижает Силу Воли жертвы на 2 до конца сцены. Заклинание влияет только на первого человека, который попробовал еду и питье. Игрок может выбрать потратить пункт Туманов при наложении заклинания; в этом случае, тот кто съел еду наделяется Чуткостью с помощью Туманов.
- **Землянка:** Это заклинание создает небольшую нору, где можно спрятаться. Игрок делает бросок Рассвет + Выносливость (Stamina). Рассказчик может снизить сложность на мягких почвах, таких как песок, и повысить на твердых поверхностях, таких как слежавшаяся глина. Заклинателя в норе нельзя заметить, если тот, кто активно его ищет не преуспеет в броске Восприятие (Perception) + Внимательность (Alertness) (сложность 8). Нужен только один успех для появления норы.
- **Туман Фей:** Рассветная дымка, просвеченная солнцем, может играть странные шутки с восприятием. С помощью этого заклинания, фаэ не дает врагам точно определить его местонахождение. Игрок делает бросок Рассвет + Ловкость (Dexterity). При успехе он снижает сложность бросков на Ловкость (Dexterity) + Уклонение (Dodge) на 2 в течение трех раундов.

  Высвобождение: *Успех*: Мягкий серебристый туман поднимается вокруг персонажа. Его голос, кажется, исходит от самого тумана; его местоположение внутри этого облака тяжело понять. *Провал*: Атаки как будто притягиваются к персонажу, словно утренний туман делает его более легкой жертвой. Отнимите 1 от сложности физических атак (не заклинаний или другой магии), направленных против персонажа, до конца сцены.

- **Голод в Пир:** Это заклинание заставляет природные неизмененные объекты выглядеть тем, чем они не являются. Кучка камней и горсть ягод превращаются в роскошную пищу, способную накормить дюжину человек. «Еда» восхитительна на вкус; представьте себе огромные ломти жареного мяса, роскошные сыры и свежеиспеченные хлеба. Но проблема в том, что на рассвете иллюзия развеивается, а вместе с ней и чувство насыщения (к счастью развеиваются и камни и другие предметы, так что жертвам не грозит умереть от такого угощения). Игрок делает бросок Рассвет + Сообразительность (Wits).
- **Касание Зелени:** Фаэ может заставить растения вырасти на любой почве, которая может поддержать их. Он может заставить цветы подняться из земли, грибы вырасти на деревьях, лишайник и плющ - на камнях. Персонаж должен дотронуться до поверхности. Нужен бросок Рассвет + Выживание (Survival). Каждый успех вызывает растения на области в 5 квадратных футов.
- **Надежда:** С рассветом приходят новые силы. Фаэ прикасается к лицу или руке цели, наделяя ее решимостью, как после спокойной ночи сна. Игрок делает бросок Рассвет + Эмпатия (Empathy). При успехе, цель перестает страдать от штрафов за усталость и

восстанавливает один пункт Силы Воли. Фаэ не может использовать это заклинание на себя, а так же на одну цель второй раз до следующего рассвета.

- **Разоблачение:** Это заклинание развеивает иллюзии и заклинания невидимости первого, второго и третьего уровня, невзирая на Владения. Фаэ, использующий это заклинание видит людей и предметы такими, какие они есть, сквозь иллюзии и маскировку. Игрок делает бросок Рассвет + Восприятие (Perception); нужен всего один успех, чтобы видеть сквозь все три уровня заклинаний иллюзий. Фаэ также может видеть сквозь иллюзии, создаваемые вампирами клана Равнос (заметьте, что заклинание третьего уровня Разоблачение Рассвета, делает то же для заклинаний более высоких уровней).
- **Сон:** Это заклинание делает именно то, что обещает – погружает в сон персонажа или одно другое существо. Игрок делает бросок Рассвет + Манипулирование (Manipulation) (сложность равна Силе Воли жертвы). Сон длится до рассвета. Хотя это не обязательно, но обычно заклинатель поет цели колыбельную или мягко прикасается к ней, чтобы применить магию. Фаэ используют это заклинание, чтобы остановить вторгающихся на его территорию, не причиняя им вреда, а также, чтобы облегчить боль и страдание на время. Сон, вызванный магией, глубок, но при интенсивной тряске цель пробуждается. Фаэ должен быть на расстоянии в футах его значению Рассвета, умноженному на 5, и видеть цель, чтобы применить заклинание.
- **Порыв Весны:** Фаэ печально известны (а в некоторых кругах почитаемы) за свою способность похищать молодых смертных для собственного увеселения. В Темные Века, когда так много людей отрицают наслаждения плоти как греховные, это заклинание особенно полезно. Игрок делает бросок Рассвет + Харизма (Charisma) против броска Силы Воли цели (сложность 6). Состязательный бросок актуален, только если жертва желает сопротивляться; персонажи, уже склонные к сексу, могут быть не против. При победе фаэ, жертва чувствует возбуждение и ее легко соблазнить (но не обязательно самому фаэ – если мужчина-перворожденный накладывает это заклинание на гетеросексуального мужчину-человека, тот не будет немедленно привлечен фаэ). Это состояние длиться до следующего рассвета.
  Высвобождение: *Успех*: Щеки фаэ наливаются румянцем от волнения, и он источает сладкий мускусный запах. *Провал*: Мускусный запах появляется, но резкий и очень сильный. Все, кто подходят к фаэ ощущают его и чувствуют отвращение; персонаж получает + 3 на Социальные броски до следующего рассвета.

- **Трижды Предсказанное Будущее:** Это иногда ненадежное заклинание, позволяет сделать три простых предсказания о будущем одной цели. Целью может быть человек, фаэ, место или предмет. *Рассказчик* делает бросок Рассвет + Сообразительность (Wits) персонажа. Нужно три успеха; если их меньше, фаэ ничего не разглядит сквозь туманы будущего. Провал означает, что предсказание неверно, хотя его могут счесть таковым остальные. Если успехов больше трех, фаэ может открыть более конкретные детали. Прозрения могут, например, дать подсказку насчет того, куда объект отправиться дальше, кого он встретит следующим полнолуньем, и будет или нет ему верна его леди. Вопросы должны быть связаны или возможно даже относится к трем аспектам одного события. Рассказчик может быть настолько загадочен в ответах, насколько ему хочется; три факта могут иметь смысл только собранные вместе или вести к совершенно противоположным выводам в зависимости от интерпретации
- **Плач:** Одна из величайших сил Рассвета - исцеление. Это основное заклинание позволяет восстанавливать не-усугубленные (non aggravated) повреждения мягким прикосновением. Не обязательно, но часто фаэ исцеляют пациента своими слезами. Игрок делает броско Рассвет + Эмпатия (Empathy). За каждый успех исцеляется два уровня ушибов (bashing) или один уровень летальных повреждений. Фаэ могут использовать это заклинание на себя.
  Высвобождение: *Успех*: Каждая слеза фаэ превращается в красивый кристалл овальной формы. *Провал*: Фаэ плачет не слезам, но кровью, и получает ушибы (bashing damage), как описано ниже.

Заклинания Второго Уровня

- **Уловка Рассвета:** Фаэ вообще, и особенно Двор Весны, известны тем, что похищают молодых смертных для вечерних проказ. Однако они понимают, что хрупкое человеческое сознание может не вынести сексуальной связи с (например) огненным инанимэ или особенно странным перворожденным. Это заклинание заставляет человека забыть о событиях предыдущей ночи. Игрок делает бросок Рассвет + Интеллект (Intelligence). При успехе, жертва забывает все, что произошло вечером, и верит, что была дома в постели. Все повреждения человеческого тела исцеляются (это означает и то, что к деве вернется невинность), а его тело и разум полностью очищаются от всех последствий ночи. Единственные две вещи, которые не может обратить это заклинание: смерть и зачатие; забеременевшая женщина останется таковой. Это заклинание действует лишь на смертных, но не на фей и не на сверхъестественных существ.

  Высвобождение: *Успех*: Жертва впадает в глубокий сон и пробуждается с чувством свежести, в легком аромате цветов и росы. В течение следующего месяца она видит особенно приятные сны, а из ее дома доносится запах цветов. *Провал*: Жертва помнит лишь болезненные и травматические события, и даже приятные вещи окрашиваются ужасом. Жертва никогда больше не сможет посмотреть на фаэ без содрогания и слез.

- **Броня земли:** Кожа фаэ приобретает твердость и оттенок местных камней. Игрок делает бросок Рассвет + Выносливость (Stamina). За каждый успех добавьте один кубик к броскам на поглощение урона, в том числе усугубленного (aggravated). Ударить заклинателя все равно, что ударить камень, можно разбить кулаки, затупить и сломать оружие. Удары руками и ногами самого заклинателя наносят дополнительный кубик повреждений; а любой атакующий его голыми руками должен поглотить один уровень ушибов (bashing) за каждую атаку. Доспех держится в течение сцены, и не может быть наложен несколько раз в одну и туже сцену.
- **Вены Земли:** Заклинание дает фаэ направление к тому, что он ищет. Игрок делает бросок Рассвет + Интеллект (Intelligence). Нужен один успех, чтобы получить общую идею о направлении, относительно линий компаса. Это хорошее заклинание для выслеживания, если накладывать его периодически по пути.

  Высвобождение: *Успех*: Деревья и другие природные объект слегка склоняются в направлении пути, по которому нужно идти фаэ. *Провал*: Мир закрывается для фаэ; если он попытается покинуть место своего нахождения (20 футов от точки, где он стоит), земля вздымается, деревья сгибаются и сам воздух заставляет его вернутся. Эффекты длятся в течение сцены.

- **Влечение:** С помощью этого заклинания фаэ может заставить кого-то идти за ним. Игрок делает бросок Рассвет + Внешность (Appearance) (сложность равна Силе Воли жертвы). Нужно три успеха, чтобы цель добровольно последовала за заклинателем, если только фаэ не ведет ее к прямой опасности (например в огонь или с края обрыва). Меньшее количество успехов означают, что цель не следует за фаэ, но подходит ближе и внимательно его слушает.
- **Плодородие:** Возможность вынашивать потомство и воспроизводить себя является очень важной для живых существ. С помощью этого заклинания, фаэ может даровать эту способность даже тем, кто совершенно бесплоден. Это заклинание работает на людей, животных и растения, и может быть использовано против эффектов увядания (включая заклинания первого и второго уровня Ночи). На этом уровне можно повлиять на одну цель (одного человека, одно растение, конкретные растения или небольшое поле). Игрок делает бросок Рассвет + Сила (Strenght).

- **Слезы Бессмертных:** Это заклинание подобно Плачу, но может исцелять усугубленные (aggravated) повреждения, так же как ушибы (bashing) и летальные. Игрок делает бросок Рассвет + Сообразительность (Wits). За каждый два успеха исцеляется уровень усугубленных повреждений. Фаэ могут использовать это заклинание на себя.
- **Память Камня:** Камни, согласно легендам Двора Весны, помнят все, и многому могут научить. Концентрируясь пару мгновений, фаэ входит в состояние сознания, в котором помнит все, что видел, слышал и чувствовал. Это временное состояние, но оно очень полезно при переговорах и исследованиях. Игрок делает бросок Рассвет + Восприятие (Perception), идеальные воспоминания остаются с персонажем в течение часа за успех.
  Высвобождение: *Успех*: Глаза фаэ обращаются в камень. Когда он переводит взгляд, все вокруг слышат звук, как будто перекатываются два больших камня. Его движения кажутся медленными и точными, даже если он движется очень быстро. *Провал*: Персонаж не может удержать мысли в своей голове. Он автоматически не набирает успехов в бросках Сообразительности (Wits), а его базовая инициатива равна 0. Эффект длиться до следующего рассвета.

- **Утренний Туман:** Это простое, но эффективное заклинание, идеально для маскировки, так как создает густой туман вокруг фаэ. Заклинатель не восприимчив к эффектам, но все остальные в радиусе 5 футов увеличивают сложность бросков на Восприятие (Perception) на 2. Игрок делает бросок Рассвет + Выносливость (Stamina). Нужен только один успех.
- **Милость Утра:** Фаэ иногда служат музами для смертных, и владеющие Рассветом не выжигают жертв своей магией (как в случае с Пламенем Музы Владения Дня). Это мягкое заклинание позволяет фаэ вести человека – или другого фаэ – к какой-то идее или прозрению. Игрок делает бросок Рассвет + Выразительность (Expression) (сложность равна Силе Воли цели). При успехе, сложность на следующий Ментальный бросок цели снижена на 2.
- **Затмение**: Это заклинание отводит взгляды от персонажа, заставляя других просто не замечать его присутствие. Игрок делает бросок Рассвет + Манипулирование (Manipulation). За каждый успех, у любого, кто пытается обнаружить фаэ, сложность на Восприятие (Perception) повышается на 1. Если игрок набирает четыре успеха и больше, фаэ становится невидимым для обычного зрения. Сверхъестественные способности, вроде Чуткости (Keening), все еще могут его обнаружить, но по сложности 10.
- **Дремота:** Это заклинание подобно Сну, но влияет на три цели (они должны находиться в радиусе в футах равному значению Рассвета персонажа умноженному на 5). Игрок делает бросок Рассвет + Манипулирование (Manipulation) (сложность равна Силе Воли каждой жертвы), нужен один успех. Если заклинание накладывается группу больше трех человек, сначала оно влияет на тех, у кого ниже Сила Воли. Сон длится до рассвета следующего дня.
- **Сила Дуба:** Подобно могучему дубу, фаэ может воззвать к силе самой земли. Игрок делает бросок Рассвет + Сила (Strenght), каждый успех позволяет добавить 1 пункт к Силе (Strenght), до максимума в 10. Эффект длится сцену, заклинание нельзя накладывать несколько раз за одну сцену.
  Высвобождение: *Успех*: Персонажа покрывает толстая кора. Его волосы становятся насыщенно зелеными, а руки покрывает мох. Его сила удваивается из-за эффектов Высвобождения, он вырастает до 5 футов. *Провал*: тело персонажа приобретает цвет и текстуру гниющего дерева. Сложность всех бросков на поглощение увеличивается на 2.

Заклинания Третьего уровня

- **Трясина:** Это заклинание используется, чтобы ловить и удерживать противников. Игрок делает бросок Рассвет + Восприятие (Perception) (сложность 7). За каждый успех жертву один раунд удерживает отвратительная вонючая трясина, разверзшаяся под ее ногами.

Жертва (или жертвы) увязают по колено, даже когда она освободится от эффектов заклинания, ее ноги будут покрыты толстым слоем липкой грязи, замедляющим ее в два раза, до тех пор, если ее не отчистить.

- **Разоблачение Рассвета:** Это заклинание разоблачает все иллюзии и эффекты невидимости, вне зависимости от Владения и уровня. Игрок делает бросок Рассвет + Восприятие (Perception). Обостренное восприятие фаэ длится раунд за успех, но все иллюзии, которые он разоблачил за время действия заклинания, перестают влиять на него и после. Это заклинание влияет на иллюзии Равнос.
  Высвобождение: *Успех*: Глаза персонажа вспыхивают серебристо-белым сиянием рассвета, и все, на что он обращает взгляд, окутывает такое же сияние. Этот свет развеивает иллюзии и маскировки, оставляя на цели тонкий слой пыли. *Провал*: Фаэ не может заметить даже элементарные иллюзии и попытки скрыться; другие существа, поднимающие руки, чтобы заблокировать зрение фаэ, становятся совершенно невидимы для него. Эффект длится неделю.

- **Глубинное Понимание:** Используя это заклинание, фаэ может понять истинную природу существа (вампир, маг, демон, фаэ, оборотень и т.д.). Игрок делает бросок Рассвет + Восприятие (Perception) (сложность равна Силе Воли цели), чтобы понять природу существа (в простых, возможно буквальных определениях; например, фаэ может понять, что существо перед ним «мертвая тварь, пьющая кровь», что не всегда означает вампира).
- **Руины в Убежище:** Это заклинание создает масштабные сильные иллюзии. Для наложения магии, фаэ должен собрать горсть камней. Потом он использует заклинание; при успехе камни превращаются в небольшую каменную крепость. Те, кто не могут видеть сквозь иллюзии, верят, что находятся внутри, скрытые от дождя и так далее. К несчастью, на рассвете следующего дня иллюзия развеивается, равно как и ощущение тепла и сухости. Игрок делает бросок Рассвет + Сообразительность (Wits), нужно три успеха.
- **Облик Незримый:** Это заклинание гарантирует почти полную невидимость для всех чувств. Если у наблюдателей нет сверхъестественных способностей, обнаружить фаэ почти невозможно. Игрок делает бросок Рассвет + Сообразительность (Wits). Один успех делает персонажа невидимым, хотя он все еще оставляет следы, возможно издает приглушенные звуки и имеет запах. С двумя успехами остается только запах. С тремя успехами его нельзя ни увидеть, ни услышать, ни унюхать. Эффекты заклинания длятся, пока фаэ их не отменит.
- **Буря и Натиск:** При успехе заклинание вызывает небольшую, но мощную грозу. Она накрывает область площадью в одну квадратную милю, принося с собой ливень, ветер, гром и молнии. Игрок делает бросок Рассвет + Выносливость (Stamina). Один успех означает, что гроза достаточно сильна, чтобы заставить путешественников искать убежище; лошади не сдвинутся с места, разве что в поисках конюшни. Два успеха вызывают небольшое наводнение – достаточное, чтобы паромы и баржи втянули на берег. Три и больше успехов вызывают свирепый ветер, вырывающий деревья и срывающий крыши, ударяя несчастных прохожих ветками и сильными порывами, нанося столько кубиков ушибов (bashing), сколько у персонажа пунктов Рассвета, каждые двадцать минут, когда прохожие находятся вне убежища. Шторм собирается в течение 15 минут (или меньше, если погода уже была дождливой) и исчезает после часа или около того.
- **Рассказ о Будущем:** Это более точное предсказание будущего, чем эффект первого уровня. Игрок делает бросок Рассвет + Восприятие (Wits). Один успех дает общее представление о будущем цели. Два успех открывают по крайней мере один факт о будущем. Три успеха дают точное и подробное предсказание. Четыре и больше успехов открывают всю информацию, которую фаэ желает получить. Рассказчик должен быть так честен, как может, в зависимости от числа успехов, но нужно помнить, что будущее не всегда так ясно, как кажется. Игрокам нужно напомнить, что будущее, которое увидел персонаж, это лишь один из возможных вариантов развития событий.

Высвобождение: *Успех*: Туманы клубятся перед фаэ, формируя водоворот в котором, он может прочитать будущее. Периодически, завитки тумана вырываются из водоворота и дотрагиваются до мелких предметов в области (не больше ботинка) и затягивают их внутрь. Обладатели этих предметов могут потом обнаружить их в странных местах. *Провал*: Помимо неверного предсказания, неудачливый персонаж теряет сон на месяц. В это время он никак не может восстановить пункты Силы Воли и получает + 1 к сложности ко всем броскам за каждую неделю без сна.

Заклинания Четвертого уровня

- **Помощь Леса:** Это могущественное заклинание позволяет фаэ призывать на помощь сами деревья. Игрок делает бросок Рассвет + Харизма (Charisma) (сложность 7). При успехе, деревья вокруг (до 20) предоставляют заклинателю свою помощь. Фаэ должен быть точен в изложении просьбы, но если она разумна, деревья обязаны ему помочь. Они могут, например, помочь фаэ перепрыгивать с ветки на ветку, спасаясь от врагов. Находясь в ветвях, фаэ будет получать два дополнительных кубика на поглощение ушибов (bashing) и летального урона. Или деревья можно попросить атаковать противников фаэ. В этом случае используйте Ловкость + Холодное Оружие (Melee) персонажа для бросков на атаку, и определите запас кубиков на повреждение в зависимости от размера дерева от 4 до 12. Могучий дуб, например, будет наносить больше повреждений, чем тонкая ива (хотя ива может ловить врагов своими гибкими ветвями).
  Высвобождение: *Успех*: Персонаж становиться един с растительной жизнью вокруг. Его ноги уходят корнями в землю и вырывают ее пласты с каждым шагом. Его руки и ноги вытягиваются и обрастают тонкой корой, а волосы превращаются в листья или хвою (в зависимости от области). *Провал*: Деревья отвечают на зов фаэ... но не так, как он хотел. Фаэ превращается в белку или другое древесное животное, и деревья рады предоставить ему еду и защиту так долго, как он пожелает. Фаэ вернется в прежнюю форму сам через год, но другие феи могут расколдовать его раньше.

- **Иди ко Мне:** Это более неприятная версия Влечения. Игрок делает бросок Рассвет + Внешность (Appearance) (сложность равна Силе Воли жертвы). Нужно три успеха; если бросок успешен, жертва идет по следам фаэ, куда бы они не вели. Если фаэ, к примеру, может летать или левитировать и шагнет с обрыва, жертва радостно последует за ним, чтобы упасть навстречу смерти. Меньше трех успехов означают, что жертва внимательно слушает фаэ, но не идет за ним.
  Высвобождение: *Успех*: Крошечные пятна света и завитки тумана появляются и исчезают между фаэ и целью, ведя беспомощную жертву вперед. *Провал*: Персонаж становится очарован жертвой, обещает использовать свои силы ради нее и расскажет ей все, что она хочет знать, включая имя, Эхо и все прочие секреты. Это состояние длится месяц.

- **Земли Рассвета:** С этим заклинанием, похожее на несколько более слабое заклинание Ночи Земли Полуночи, фаэ становится сложно удивить (и совсем сложно убить) в его собственных землях. В отличие от вышеупомянутого заклинания Ночи, Земли Рассвета могут быть активированы даже в местах, которые не принадлежат фаэ, если он провел там хотя бы 24 часа. Игрок делает бросок Рассвет + Восприятие (Perception). По дню за успех, персонаж знает, если кто-то входит в область (диаметром не больше 10 миль) с враждебными намерениями, где они, и являются они людьми, фаэ или другими сверхъестественными существами (хотя он не может определить точную природу последних без Глубокого Понимания). Также, он получает дополнительный уровень здоровья Синяки (bruised) за каждый успех на то же время.

- **Чудовищный Шторм:** Это заклинание отражает власть Весны над погодой. Игрок делает бросок Рассвет + Выносливость (Stamina) (сложность 7). При успехе, фаэ призывает ужасный шторм, который покрывает три квадратные мили за успех. Один успех вызывает шторм, который может заставить армию отложить атаку и сбить корабли с курса. Два успеха вызывают град, который способен перебить все посевы и проделать дыры в палубе корабля, а три и больше успехов наносят прямой урон всем в радиусе действия шторма. До 20 конкретных целей получают кубиков ушибов (bashing) столько, сколько пунктов Рассвета у заклинателя на три. Больше четырех успехов делают повреждения летальными. Шторм собирается за 15 минут (или меньше, если погода уже плохая) и длится по крайней мере полчаса.
- **Деревянный Арсенал:** Персонаж с этим заклинанием всегда вооружен, пока он может дотянуться до чего-то, сделанного из дерева. Ветви деревьев становятся стрелами в его руках, а ножка стола обращается в дубину. Игрок делает бросок Рассвет + Холодное Оружие (Melee). До конца сцены, любой источник дерева, до которого он может дотронуться, превращается в оружие по его выбору (игрок может сделать бросок Рассвет + Стрельба (Archery), чтобы превратить деревянные предметы в стрелы). Созданное таким образом оружие наносит столько урона, сколько обычное оружие этого типа, но урон всегда будет летальным.

Заклинания Пятого Уровня

- **Плетение Судьбы:** Это могущественное заклинание позволяет фаэ существенно повлиять на судьбу цели, к добру или нет. Заклинатель может отменить заклинание в любое время, хотя фаэ ненавидят отменять проклятья и редко так поступают. Игрок делает бросок Рассвет + Манипулирование (Manipulation); успехи распределяются между силой и длительностью благословения или проклятья по воле заклинателя. Некоторые примеры *силы*: один успех приводит к позору или небольшим затруднениям (заиканию, импотенции, легким галлюцинациям) или небольшим улучшениям (кожа становиться чистой, урожай получается обильным или цель находить кошелек, полный монет). Два успех приводят к более серьезным последствиям (удача/неудача в любви, коровы всегда болеют/никогда не болеют), а три успеха дают впечатляющие эффекты (умение приобретать могущественных друзей/врагов, процветание друзей или их ужасная смерть, связанная с целью). Четыре успеха полностью изменяют жизнь (жизнь цели долгая и успешная, или короткая и несчастная). С пятью успехами, эффекты распространяются на соседей и коллег, которые инстинктивно понимают кого благодарить или винить за это. О *длительности*: вкладывание нуля успехов в длительность означает, что эффект будет в силе в течение сезона; один успех продлевает эффект до года и одного дня; два успеха – до трех лет; три успеха – до целой жизни; четыре – до трех поколений потомков; пять – до семи поколений. Так с семью успехами, фаэ может даровать процветание (два успеха) смертному и трем поколениям его потомков (оставшиеся 4 успеха). Помните, что свободная воля, влияние других и просто случай могут повлиять на судьбу цели, но Рассказчик должен хорошо помнить эффекты этого заклинания, определяя судьбу персонажа.

Высвобождение Рассвета

Высвобождение Рассвета одновременно изящно и зловеще. Оно рождает то же чувство восхищения, что и наблюдение за рождением ребенка: смесь боли, страдания и восторга. Когда Высвобождается Рассвет, кожа персонажа становиться зеленоватой. Его ногти могут стать коричневыми, как земля, а глаза сиять как изумруды. Голос фаэ рокочет и земля дрожит от его звука. Друзья разрываются между желанием быть под защитой фаэ, соблазненные излучаемой им силой, и желанием убежать, как от сильного шторма.

Странно, но когда Высвобождение Рассвета не успешно (в броске Высвобождения было больше успехов, чем в броске персонажа на Туманы + Рассвет), последствия хуже, чем у других Владений, потому что самая дикая сила природы извергается из источника исцеления и плодородия. Земля дрожит, иногда заставляя других потерять равновесие и упасть. Сам фаэ выглядит искривленным и грубым, как будто черная покрытая бороздами кора покрывает его плоть. Похожая на кровь слизь сочиться из его пор. Он внушает другим ощущение разбитых надежд, чувство, что новый день обернется кошмаром. Эффекты обычно длятся до рассвета следующего дня.

Если Высвобождение проваливается, может случиться ряд вещей, на усмотрение Рассказчика; чем выше уровень Владения и чем больше было провалов, тем ужаснее эффекты. Эти события *должны быть* катастрофическими, чтобы игроки осознали последствия неудачного Высвобождения. Ниже приведены лишь несколько идей, показывающих как неприятно все может закончиться. Рассказчик должен согласовывать эффекты провала с изначальным назначением Высвобождения.

Уровень один: Чувства персонажа искажаются; цвета изменяются, все становится плоским, сладкое горчит, а звуки превращаются в невыносимый шум в ушах (сложность на все броски Восприятия (Perception) увеличивает на 3).

Уровень два: Земля содрогается под ногами персонажа; он и все на расстоянии 10 футов должны сделать бросок Ловкости + Атлетики (Athletics) (по сложности Туманы + Рассвет персонажа), чтобы устоять на ногах. Отсутствие успехов приводит к получению ушибов (bashing) в количестве равном Туманам + Рассвету персонажа. Неживые ломкие объекты трескаются, а плохо построенные здания могут обрушиться. По нескольку раз в день в течение следующей неделе персонажа преследуют видения – в отражающих поверхностях, огне и даже облаках – о самых ужасных исходах, к которому могут привести его действия. В недолговечных, но ярких образах, друзья умирают, возлюбленные изменяют, все планы рушатся, персонаж даже может видеть собственную смерть. К тому же, персонаж и все, кто был рядом с ним в момент Высвобождения, чувствуют, что их ментальная защита ослабела; страсть, ярость, жадность, страх и другие страсти легче ими овладевают. На следующий день сложность всех бросков на Силу Воли увеличена на 2.

Уровень три: Время замедляется для всех, попавших под эффект, но они не могут никак повлиять на происходящие события. Для персонажа и его товарищей, все действия, производимые в ответ на чужие действия (парирование, преследование и так далее) идут по + 2 сложности. К тому же, в следующий раз, когда персонаж будет спать, он проснется через три дня (всем остальным будет казатся, что он просто исчез, пока они не видели).

Уровень четыре: Персонаж и стоящие рядом превращаются в случайных животных и растения, связанные с Владением Рассвета. Они будут находится в этом состоянии до следующего часа, когда превратятся в других животных и растения. Это может продолжаться от одного до трех дней, как повезет (и решит Рассказчик).

Уровень пять: Этот провал будет запоминающимся и болезненным. Мгновенно собираются грозовые облака, на землю льет дождь и бьют молнии; что еще хуже, опустошительный ураган обрушивается на то место, где стоит персонаж. Воронка вырастает до радиуса в 50 футов, и за десять минут она проноситься примерно на милю вперед, опустошая деревни и поля, прежде чем исчезнуть также быстро, как появилась. Все в радиусе 1000 футов от персонажа получает ушибы (bashing), равные Рассвету + Туманам персонажа, от града и сильного ветра. Находящиеся в 150 футах от торнадо, получают летальные повреждения от летящих осколков, а те, кому не повезло

попасть внутрь воронки, получают усугубленные (aggravated) повреждения, когда их крутит по всей ее длине. Выжившие слышат имя персонажа в завываниях ветра. Если персонаж умирает от повреждений, его тело затягивает в облака, где оно исчезает навсегда. Удачно, если останется кто-то кто сможет ликвидировать последствия его ошибки.

Владение Сумерек

У Эдвина были все причины радоваться. Он всегда был в тени мастера-кузнеца, страдал от насмешек Уильяма, а, между прочим, его способностей было достаточно, чтобы открыть собственную кузницу в другой деревне. Только любовь к Эмме держала его здесь. Уильям Кузнец знал это, и пообещал использовать голову Эдвина в качестве наковальни, если он еще раз упомянет его дочь. А теперь это человек заболел, не способен ходить, двигать правой рукой и отчетливо говорить. Знающая женщина сказала, что больной не доживет до весны. Эльфийский удар, как говорят люди. Эдвин знал, что это была больше, чем правда. Хотя кузница уже почти была его, а вместе с ней и Эмма, его терзали страх и чувство вины. Если убийство было совершено от его лица, не возлагает ли это грех и на его душу?

Последние лучи солнца окрашивали в красный облака, когда Эдвин вышел из лавки – пока еще – своего хозяина. Но, как только он дошел до сарая, который называл домом, юноша увидел то, чего так боялся. Эдвин называл его Темным Человеком, ведь он отказался назвать свое имя; во мгле Эдвин не мог сказать, где заканчиваются черные волосы высокой фигуры и начинается черный плащ. Он видел глаза мужчины и его идеальную улыбку, как будто собирающие и отражающие последний свет дня.

«Я сделал, как ты хотел» - сказал Темный Человек без приветствия.

«Я не хотел, чтобы мастера Уильяма разбил удар! Я...»

«Ты хотел, чтобы я поспособствовал твоей свадьбе с Эммой и улучшению твоего положения. Так и было сделано, честь по чести. И ты ведь понимаешь - то, что было сделано, может быть сделано еще раз».

Хотя Эдвин уже додумался до этого, он побледнел при таких словах. «Я... я благодарен за помощь», - наконец смог сказать он, - «Ч-что я должен сделать взамен?»

«Делай то, что тебе хочется, Эдвин», - успокаивающе сказал Темный Человек, - «Стань лучшим кузнецом в округе. Женись на своей женщине и наплоди детей. Я желаю тебе только процветания и счастья. При условии», - его мягкий голос стал холодным, как ветер, предвещающий зиму, - « что ты иногда будешь платить мне обещанную цену. Странные безделушки, ничего, с чем ты бы не справился». Его улыбка вспыхнула в свете восходящей луны. «Делай так, как я говорю, и обращайся ко мне с уважением, и у меня не будет причин быть недовольным тобой».

Сумерки - это Владение тайн; его обладатели обычно имеют дело с неспокойными духами, проходами в странные места и границами физического мира. Фаэ со знанием Сумерек – знатоки магических перемещений, они могут мгновенно исчезать и появляться снова, путешествовать из одного места в другое и парить в воздухе. Они водят дружбу с призраками, понимают запутанную культуру людей. Кроме того, фаэ с этим Владением могут вторгаться в чужой разум и читать его секреты.

Обладающие Сумерками имеют власть над воздухом. С помощью иллюзий они могут выглядеть как призрачные фигуры, бледные отражения их истинного облика. Как и другие Владения, Сумерки могут причинять боль и страдание, лишая плодородия и иссушая тела. С помощью Сумерек не так просто наносить прямой урон, как с помощью Дня или Ночи, но умелые в обращении с этим Владением фаэ могут причинять существенные повреждения. С помощью Сумерек можно превращаться в хищных животных, охотящихся в сумерках, например лис, а так же в растения с острыми иглами и липким соком.

Двор: Осени

Влияние Сумерек

Следующий раздел дает Рассказчику и игрокам общее представление о силах, которые предоставляют разные уровни Сумерек.

Сумерки, Уровень первый

Заклинания Сумерек первого уровня обычно влияют на самого персонажа или одну цель. Но даже на этом базовом уровне, магия фаэ может быть довольно полезной. Он может, например, посмотреть в прошлое и собрать общую информацию об истории места, человека или предмета. Он также может читать поверхностные мысли цели. Одна из основных способностей Сумерек – взаимодействие с духами; на первом уровне фаэ может говорить с духами или обнаружить того из них, кто находиться поблизости. Он также может использовать свои силы, чтобы открывать запертые на задвижку двери и отодвигать засовы одним прикосновением. Сумерки связаны с воздухом, на первом уровне персонаж получает способность призывать его.

Сумерки, Уровень второй

Так как Сумерки настолько тесно связаны с различными духами, не стоит удивляться, что накладывая на себя иллюзию с помощью заклинания второго уровня этого Владения, фаэ становится призрачным видением. Он также получает возможность превращаться в хищников, охотящихся в сумерках, и даже принимать форму падуба. Фаэ с этим уровнем Сумерек способны напрямую общаться с духами, контролировать воздух и проклинать бесплодием людей и животных. Одно из самых сильных заклинаний этого уровня Меньший Эльфийский Удар, может наносить летальный урон через сердечный приступ или паралич. К тому же, фаэ, овладевшие Сумерками этого уровня, могут окружать себя и других мощной защитой, заставлять противников идти по неверному пути и даже телепортироваться на небольшие расстояния.

Сумерки, Уровень третий

Третий уровень Сумерек дает ряд могущественных способностей. Фаэ может превращать других в животных и растения или заставлять своих жертв от боли каяться в собственных преступлениях и даже мелких проступках. Он может наделить оружие силой ветра, и даже взламывать замки, усиленные магией. Ему легче преодолевать большие расстояния, даже ведя за собой товарищей. Его зашита длиться гораздо дольше и может скрывать группу существ, например клятвенный круг.

Сумерки, Уровень четвертый

Силы Сумерек на это уровне значительны, а обладающий ими фаэ заслуживает страха и уважения. Его власть над воздухом впечатляет, он получает способность летать над землей. Его Эльфийский Удар может наносить усугубленный урон нескольким целям разом, и он может получать подробную информацию о прошлом местности из шепота деревьев. Так как осень – время увядания, фаэ с этим уровнем понимания Сумерек может заставить часть тела врага отсохнуть, как листья в октябре. Помимо прочего, только фаэ с этим пониманием Сумерек может Принимать других ко Двору Осени.

Сумерки, Уровень пятый

Немногие фаэ имеют такой высокий уровень во Владении Сумерек; и эти немногие воистину ужасные противники. Легенды говорят о фаэ, иссушающих тело врага одним словом, заставляя его рассыпаться, как осенние листья.

Заклинания

Заклинания, приведенные ниже, доступны фаэ, владеющим Сумерками. Заметьте, что заклинания первого и второго уровня встречаются чаще других.

Заклинания Первого уровня

- **Раскаянье:** Хотя Владение Сумерек не позволяет контролировать мысли, оно может подтолкнуть людей к актам раскаянья и искупления. Это заклинание заставляет жертву быстро выпалить извинение за то, что он сделал, даже если он не хочет, чтобы другие узнали о его действиях. Например, лорд Ховарт тайно похитил плащ своего господина, он «неосторожно» говорит слова раскаянья в этом действии под эффектом заклинания. Это может быть довольно унизительно и позорно. Игрок делает бросок Сумерки + Угрозы (Intimidation) (сложность равна Силе Воли жертвы).
- **Разбитое Зеркало:** Фаэ может изменить восприятие человека так, что он перестает узнавать свою тень и отражение в зеркале. Цель забывает свое прошлое и личность, если заклинание получилось достаточно сильным. Игрок делает бросок Сумерки + Манипулирование (manipulation) (сложность равна Силе Воли жертвы). Один или два успех увеличивают сложность бросков Силы Воли на 1, из-за того, что жертва не узнает свое отражение. Три успеха стирают память жертвы о ее детстве, всех умерших родственниках и друзьях и всех путешествиях и паломничествах. Четыре или больше успехов значат, что жертва может вспомнить только свое имя. Эффект заклинания длиться месяц.

  Высвобождение: *Успех*: Любое зеркало, в которое посмотрит жертва, покрывается трещинами и выщерблинами. Если она взглянут в спокойную воду, вода пойдет рябью, разрушая отражение. Ее тень выглядит бесформенной и нечеткой. *Провал*: Фаэ видит лицо жертвы, когда заглядывает в зеркало или воду. Это эффект длится по году за пункт Туманов на момент Высвобождения.

- **Парение:** Это заклинание, скорее всего, является одним из источников легенд о феях, преодолевающих большое расстояние одним прыжком. Игрок делает бросок Сумерки + Ловкость (Dexterity) (сложность 6). Каждый успех добавляет два фута в длину и один фут в высоту к прыжку персонажа. Для базовых расстояний смотрите «Темные Века: Вампиры».
- **Шепот Призраков:** Это заклинание позволяет фаэ говорить с призраками и духами. Дух не обязан слушать, но если он захочет, они с фаэ могут нормально беседовать, даже если говорят на разных языках. Игрок делает бросок Сумерки + Сообразительность (Wits) . Нужен только один успех, эффект длится сцену.
- **Скорость Ветра:** Фаэ движется со скоростью самого ветра. С помощью этого заклинания он получает дополнительное действие за раунд за успех (фаэ с тремя успехами будет получать дополнительное действие три раунда). Когда заклинание используется для обычных передвижений, умножьте скорость движения персонажа на количество успехов (фаэ с тремя успехами будет двигаться в три раза быстрее один раунд). Игрок делает бросок Сумерки + Ловкость (Dexterity).
  Высвобождение: *Успех*: Ветер вьется вокруг персонажа, развевая его волосы и одежду. Куда бы он не пошел, за ним остаются небольшие пылевые вихри. Факелы начинают мерцать, а свечи задувает, когда он проходит мимо. *Провал*: Персонаж двигается слишком быстро, чтобы его разум был способен это понять. Сложность всех бросков на Сообразительность (Wits) и Ловкость (Dexterity) увеличивается на 3.

- **Следы Духов:** Это заклинание позволяет фаэ найти духов и призраков поблизости или тех, что пересекли местность в последний час. Игрок делает бросок Сумерки + Восприятие (Perception), чтобы найти духов или их след. Нужен только один успех, эффект длится сцену.
- **Украденное Дыхание:** Это довольно жестокое заклинание высасывает воздух из легких жертвы. Заклинатель может воздействовать на трех жертв одновременно, если они стоят достаточно близко (напротив друг друга или в узком пространстве). Это заклинание вызывает уровень ушибов (bashing) за успех, и жертва должна сделать бросок на Выносливость (Stamina), чтобы действовать в этом и следующем раунде (если понесла урон). Игрок делает бросок Сумерки + Выносливость (Stamina).
  Высвобождение: *Успех*: Тень персонажа удлинятся, накрывая все цели, заставляя их чувствовать холод и беззащитность. Дыхание покидает жертвы со сдавленным воплем, а тень жадно поглощает его. *Провал*: Тень персонажа оборачивается против него, похищая его дыхание. Фаэ поучает +2 к сложности всех Физических бросков до конца сцены и получает ушибы, как описано ниже.

- **Поверхностное Изучение:** Фаэ используют это заклинание чтобы прочесть поверхностные мысли и сиюминутные соображения цели. Нужен бросок Сумерки + Восприятие (Perceptipon) (сложность равна Силе Воли жертвы). Это заклинание не может выявить мысли, мнения и убеждения, которые жертва скрывает. Если игрок проваливает бросок, заклинание не только не работает, но жертва осознает, что персонаж пытался вторгнуться в ее разум.
- **Руки Вечерних Теней:** Тени удлиняются на закате, и умный фаэ может через них достать до удаленных объектов. Игрок делает бросок Сумерки + Ловкость (Dexterity). За каждый успех персонаж увеличивает свою область досягаемости на 10 футов, в пределах которых он может взять или положить любой объект, который способен держать одной рукой. Это заклинание нельзя использовать для атаки.
- **Взлом:** Это полезное заклинание взламывает двери, окна и другие объекты, запертые без помощи магии. Нужен бросок Сумерки + Интеллект (Intelligence).
  Высвобождение: *Успех*: Струйка дыма исходит изо рта персонажа и с его пальцев, чтобы открыть замок. *Провал*: Замок отказывается открываться кому-либо, не важно есть у них

ключ или нет и с какой они стороны двери в течение дня. Любая попытка открыть замок заставляет свет в комнате зловеще померкнуть.

- **Шепот Прошлого:** Это заклинание несколько непредсказуемо. Оно позволяет персонажу понять общие факты о существе, месте или предмете, в зависимости от событий прошлого. Только одно существо, место или предмет могут быть целью заклинания за раз, и Рассказчик должен тщательно обдумать, что скажет заклинателю. Игрок делает бросок Сумерки + Сообразительность (Wits). Нужно три успеха, меньше означает, что фаэ не может понять прошлое. Провал означает, что увиденное фаэ очень неточно, хотя все могут последовать его видениям. Больше трех успехов позволяют дать более точную информацию и детали. Успешные прозрения в прошлое дают информацию о предыдущих владельцах объекта, событиях, случившихся в области, или том, откуда пришло существо. Видения могут выглядеть несвязанными, но точно являются гранями одного факта или события, требующими соответствующей интерпретации. Рассказчику следует быть загадочным в случае с этим заклинанием.
- **Слова:** Язык это оружие в руках фей. Они играют смыслами слов, чтобы они подходили их клятвам и заветам, ловко заключая людей в ловушки их собственного способа общения. Это заклинание позволяет фаэ временно говорить, писать и понимать один человеческий язык; оно не работает на языки Дворов (для этого подходит заклинание третьего уровня). Игрок делает бросок Сумерки + Лингвистика (Linguistics). Фаэ может писать и говорить на языке час за успех.

Заклинания Второго уровня

- **Бесплодие:** Так же, как Рассвет может даровать плодовитость, это заклинание может забрать ее. Эффект Бесплодия действует на одного существо или небольшую площадь растений, например сад. Существо и растения не увядают и не умирают, но не дают семян и потомства. Нужен бросок Сумерки + Сила (Strenght).
- **Друг Духов:** Это заклинание позволяет персонажу произвести хорошее впечатление при общении с духами и призраками. Игрок делает бросок Сумерки + Харизма (Charisma). Нужен один успех, и сложность на все Социальные броски персонажа при взаимодействии с духами и призраками снижается на 2 на сцену.
  Высвобождение: *Успех*: Фаэ становится полупрозрачным, как будто он сам из мира духов. Хотя он абсолютно материален, его прикосновения легки и призрачны.

- **Обескураживающее Расстояние:** Фаэ может наложить это заклинание на себя и двух человек. Их скорость передвижения (но не количество действий) удваивается на сцену, кажется, будто они движутся со скоростью ветра. Нужен бросок Сумерки + Выносливость (Stamina).
- **Вечерний Туман:** Фаэ используют это простое, но эффективное заклинание для того, чтобы спрятаться, так как оно вызывает плотный сырой туман вокруг заклинателя. Заклинатель не восприимчив к его эффектам, тогда как остальные в радиусе 5 футов делают броски на Восприятие по сложности +2. Нужен бросок Сумерки + Выносливость (Stamina).
- **Забвение:** Фаэ постоянно воруют, а использование этого заклинания позволяет им не бояться скорой расправы. Если фаэ ворует что-то, а потом успешно использует это заклинание, владелец просто забывает об украденной вещи. Игрок делает бросок Сумерки + Сообразительность (Wits); количество успехов влияет на срок потери памяти.
  1 успех – один день

  2 успеха – одна неделя

  3 успеха – один месяц

4 успеха – годи и один день

5 успехов – навсегда

- **Лист на Ветру:** При успехе, порыв ветра подхватывает противника, поднимает его на несколько дюймов вверх и бросает в другое место, в пределах видимости заклинателя. Жертва не получает повреждений, но больше не находиться в зоне досягаемости холодного оружия. Игрок делает бросок Сумерки + Сила (Strenght). Можно воздействовать на двух жертв, стоящих близко.
  Высвобождение: *Успех*: Ветер сопровождают крошечные почти невидимые существа, которые подхватывают жертву и бесцеремонно кидают ее туда, куда укажет заклинатель. Если жертва разглядывает этих существ, ее разум не выдерживает и переполняется ужасом и трепетом. *Провал*: Фаэ сметает ветром вверх и прочь с глаз, выбрасывая на землю где-то в полумиле от изначального местоположения. Он получает ушибы равные его Туманам + Сумеркам.

- **Меньший Эльфийский Удар:** С помощью этого заклинания фаэ может создать «дротик», слетающий с его руки в цель (на расстоянии 20 ярдов). Успехи в броске Сумерки + Ловкость (Dexterity) считаются летальными повреждениями; нормальная броня не может защитить от них, но амулеты против фей могут с согласия Рассказчика. К тому же, противник, готовый к атаке (тот, кто может ее видеть), может увернуться от нее (сложность 6, успехи отнимаются от повреждений). После удара, дротик исчезает. Ни дротик, ни рану не видят смертные – они воспринимают это как сердечный приступ или удар.
- **Рыдание:** Это заклинание еще больше усиливает Раскаяние. При успехе, оно заставляет жертву чувствовать печаль и уныние из-за какого-то своего поступка. Жертва вернется в постель, будет рвать на себе одежду и проводить все время в рыданиях и плаче. Игрок делает бросок Сумерки + Манипулирование (Manipulation) (по сложности Силы Воли жертвы) против броска Силы Воли жертвы (сложность 8). Степень успеха определяется по таблице ниже:
  1 успех – за час до заката и за час после

  2 успеха – неделю

  3 успеха – сезон

  4+ успеха – год и один день

  Высвобождение: *Успех*: На жертву буквально падает тень; свет меркнет в ее присутствии и солнце не освещает ее лицо даже в светлый полдень. *Провал*: Персонаж повсюду несет с собой ощущение бессилия и печали. Любой поблизости от него должен сделать бросок Силы Воли (сложность 7), чтобы не начать плакать. Длительно присутствие рядом с персонажем (больше трех часов) высасывает пункт Силы Воли. Эффект длится неделю.

- **Перемещение:** Это замечательное заклинание позволяет персонажу телепортироваться на расстояние не превышающее 10 футов. Фаэ не нужно видеть точку назначения (хотя если он не видит ее, провал может запереть его в каком-то объекте). Игрок делает бросок Сумерки + Интеллект (Intelligence).
  Высвобождение: *Успех*: Персонаж отступает в свою собственную тень и пропадает, или растворяется в порыве ветра. Тень или ветер также предвосхищают его появление. *Провал:* Персонаж исчезает, но не появляется 24 часа. Когда он все же появляется, он растерян, напуган и утомлен (теряет 2 пункта Силы Воли и по одному Туманов и Плетения).

- **Чары Сумерек:** Глаза подводят в угасающем свете; с этим заклинанием фаэ может принять форму переменчивых теней. Хотя он полностью материален, фаэ кажется наблюдателям лишь игрой света. Даже тот, кто намернно его ищет, не сможет доверять глазам. Нужен бросок Сумерки + Сообразительность (Wits). Каждый успех отнимает успех от бросков на визуальное Восприятие. Магия остается в силе до следующего заката.
- **Ловушка для Путешественника:** Когда фаэ не хочет причинять кому-то вреда, но хочет заставить его потерять время, это заклинание подходит лучше всего. Оно заставляет жертву ходить кругами, пока на следующем закате эффект не спадет. Даже на знакомой территории жертва не сможет узнать известные ей ориентиры. Цель не будет прыгать с обрыва и делать другие напрямую опасные вещи, но может попасть в скрытые ловушки или наступить на змеиное гнездо, как и при обычной прогулке. Игрок делает бросок Сумерки + Сообразительность (Wits) (сложность равна Силе Воли жертвы). Можно воздействовать на вплоть до шести человек, по одному за успех.
- **Броня Ветра:** При применении этого заклинания, фаэ окружает вихрь. Его одежды взвиваются, волосы трепещут на ветру, а противникам становится очень тяжело ударить или схватить его. Игрок делает бросок Сумерки + Ловкость (Dexterity). За каждый успех отнимается один успех у всех физических атак, как если бы фаэ уклонялся. Любопытно, что ветер никак не вредит заклинателю. Броня держится сцену.

Заклинания Третьего уровня

- **Покаяние:** Это заклинание вызывает не только болезненную печаль и сожаления - несчастная жертва готова потратить большой отрезок собственной жизни, чтобы искупить вину перед персонажем. Проступок, однако, должен быть совершен жертвой по доброй воле. Если заклинание успешно, жертва будет вести себя как слуга и даже делать то, что кажется ей отвратительным, например собирать помет. Правда, жертва не станет делать ничего самоубийственного напрямую, но в остальном почти все, о чем попросит фаэ. Когда действие заклинания заканчивается (как указано на таблице ниже), его нельзя наложить на ту же цель за тот же проступок. Игрок должен сделать бросок Сумерки + Манипулирование (Manipulation) по сложности Силы Воли жертвы.
  1 успех – одна неделя

  2 успеха – один сезон

  3 успеха – год и один день

  4+ успехов – пока фаэ не отменит эффект

- **Изящество Теней:** Фаэ выпадает из поля зрения на долю секунды, избегая удара или атаки. Игрок делает бросок Сумерки + Ловкость (Dexterity) (сложность 8). Успех означает, что фаэ автоматически уходит от атаки, но он должен знать или чувствовать ее приближение.
- **Путешествие:** Как и Перемещение, фаэ может использовать это заклинание для телепортации. Но на этом уровне он может взять с собой до трех друзей на расстояние не больше 20 футов. Нужен бросок Сумерки + Интеллект (Intelligence).
- **Размыкание:** Это заклинание работает точно так же как Взлом, но влияет и на магические запоры. Игрок делает бросок Сумерки + Интеллект (Intelligence).
- **Негласный Обет:** Двор Осени совершает вещи, о которых они хотели бы никогда не упоминать вслух, даже чтобы поклястmся никогда о них не говорить. Это заклинание снимает необходимость в произнесении обета. После совершения поступка, фаэ может использовать это заклинание, чтобы вынудить всех участников никогда не говорить, не писать и не передавать как-то еще то, что они сделали. Если кто-то из них пытается, его игрок (или Рассказчик) должен сначала преуспеть в броске Силы Воли (сложность Сумерки + Манипулирование (Manipulation) заклинателя). Если бросок провален, обет остается

нерушимым; если бросок успешен, клятвопреступник может говорить, но будет вынужден поглотить летальные повреждения равные значению Сумерек фаэ (если он может поглощать летальный урон). Этот урон принимает форму внезапного кровотечения из носа ушей и рта и ужасной боли в теле. Для наложения заклинания нужен бросок Сумерки + Манипулирование (Manipulation) (сложность 5 + количество вовлеченных; максимум 10). Эффекты заклинания постоянны, но его можно наложить лишь раз за событие.
Высвобождение: *Успех*: Все, связанные Негласным Обетом, получают бурое родимое пятно на одном и том же месте (плече, бедре, руке и т.д.). Это пятно начинает чесаться, если кто-то из них даже подумает нарушить клятву. *Провал*: Сам фаэ попадает под эффекты Негласного Обета, но больше никто. Если фаэ когда-либо заговорит о предмете, он получает удвоенный урон и не может его поглотить.

- **Глаза Ветра:** Персонаж может видеть через ветра, наблюдая за миром с птичьего полета. Ему нужно лишь сконцентрироваться, и он видит землю с высоты 20 футов над его местонахождением (что дает куда больший угол обзора). Игрок делает бросок Сумерки + Восприятие (Perception), эффект длится по раунду за успех или пока персонаж не прекратит его.
  Высвобождение: *Успех*: Все поблизости от персонажа слышат завывания ветра и крики хищных птиц, когда фаэ смотрит на мир свысока. Он поднимается на несколько дюймов над землей во время действия эффекта. *Провал*: Персонажа подбрасывает на 20 футов вверх (или к потолку в помещении), он получает кубиков ушибов (bashing) столько, сколько у него Сумерек + Туманов.

- **Рассказ о Прошлом:** Похожее на Шепот Прошлого, это заклинание дает более точный и подробный взгляд на события прошлого. Игрок делает бросок Сумерки + Восприятие (Perception). Один успех дает общее представление о прошлом цели. Два успеха дают хотя бы один факт о прошлом цели. Три успеха дают точный и подробный взгляд на историю цели. Четыре и более успехов дают фаэ всю информацию, которую он хотел узнать. Рассказчик должен быть максимально честен в зависимости от числа успехов, но ему стоит помнить, что события прошлого не так очевидны, как кажется на первый взгляд.

Заклинания Четвертого уровня

- **Занятная Безделица:** Фаэ извлекает память цели и внедряет ее в небольшой объект (обычно драгоценный камень или пергамент). Эту память потом можно увидеть и даже почувствовать, взяв предмет в руки. Игрок делает бросок Сумерки + Харизма (Charisma) (обычная сложность 6, или равна Силе Воли жертвы, если та сопротивляется). Каждый успех позволяет зарядить в безделицу минуту памяти. Каждый, кто держит ее может просмотреть память с помощью успешного броска Восприятие + Чуткость (Keening). Если безделушка будет уничтожена, память вернется к законному владельцу
- **Танец в Облаках:** С помощью этого заклинания, фаэ может подняться в небо и парить или лететь с ветром со скоростью бегущего человека. Игрок делает бросок Сумерки + Сила (Strenght). Он может находиться в небесах по часу за успех. Что возможно больше поражает, так это то, что фаэ может «отдыхать» (и останавливать истечение времени действия) на любой «поверхности», такой как облако или густой дым, если игрок сделает успешный бросок на Сумерки + Ловкость (Dexterity) (сложность 6 для неподвижного скопления тумана, сложность 9 для клубящихся штормовых облаков или развеивающегося столба дыма). Передвижение и другая активная деятельность может потребовать новых бросков. В сущности, фаэ может лежать на облаке часами, выслеживая передвижение вражеской армии или скрываясь от преследования на земле.
  Высвобождение: *Успех:* Тени и облака следуют за персонажем, вьются вокруг него в буре света, тьмы и пара. Время от времени крошечные молнии начинают танцевать вокруг его тела. *Провал*: Персонаж становиться таким тяжелым, что не способен двигаться, не то что

летать. Ирок должен делать бросок Силы + Атлетики (Athletic) (сложность 7), чтобы персонаж мог ползти, а ходить он не может вовсе. Эффект остается в силе до рассвета.

- **Проклятье Осени:** Это ужасное заклинание заставляет случайный член тела жертвы отсохнуть, делая его бесполезным, хотя она и не теряет уровней здоровья. Игрок делает бросок Сумерки + Сообразительность (Wits) (сложность 7), нужен один успех. Игрок затем кидает один кубик; четные числа означают, что отсохла нога, нечетные, что рука. Жертва теряет два кубика из запасов на броски Ловкости (Dexterity), и если отсохла нога (или другая часть тела, используемая при движении) движется вполовину медленнее. Конечность исцеляется за три недели, если жертву не подвергнут магическому исцелению.
- **Великий Эльфийский Удар:** Это заклинание работает как Меньший Эльфийский Удар, но снаряд походит на стрелу, бьет на расстояние 40 ярдов и наносит усугубленный (aggravated) урон. Снова игрок должен сделать бросок Сумерки + Ловкость (Dexterity), каждый успех наносит уровень усугубленного урона. (Помните, что в случае с Сумерками, только эффекты четвертого и пятого уровня наносят усугубленный урон).
  Высвобождение: *Успех*: Пока жертва угасает (или если она выжила), она шепчет о мире, состоящем из теней и дыма, где богохульные чудовища постоянно ищут пути в этот мир. Большинство людей Темных Веков верят, что они описывают Ад в этих видениях. *Провал*: Жертва падает лицом вниз, но не получает повреждений. Вместо этого она внезапно выкрикивает истинное имя фаэ, его местонахождение и все его Эхо.

- **Память Деревьев:** Дотронувшись до дерева, фаэ может понять, что происходило вокруг, даже в те времена, когда это дерево было лишь семечком. Пока он углубляется в прошлое, фаэ впадает в полусонное состояние, в котором перестает осознавать, что происходит вокруг, чувствуя ветер в ветвях и червей, обвивающихся вокруг корней; он также «видит» на большее расстояние (100 ярдов или около того) вокруг дерева. Долговечные явления (часто встречающиеся события или строения) производят большее впечатление на дерево, чем единичные происшествия. Игрок делает бросок Сумерки + Восприятие (Perception). Сложность зависит от случая; при поиске частого места собраний с помощью старого дуба сложность будет 4, а для того, чтобы заметить проход одного человека через лес, нужен бросок по сложности 9. Успехи отвечают за количество деталей. Исследование годов может занять лишь 10 минут, но восприятие мира с точки зрения дерева может быть опасно. Чтобы вернуться в себя, фаэ должен преуспеть в броске Силы Воли (сложность 3 + успехи в броске на заклинание). Сильные внешние стимулы, вроде тряски или атаки снижают сложность на 2. Отсутствие успехов означает, что фаэ остается у дерева на час (после которого игрок может повторить бросок); провал говорит о том, что ничего кроме поджога не выведет его из транса в течение 12 часов.

Заклинания Пятого уровня

- **Второй Шанс:** Это очень полезное заклинание связано со странными отношениями фаэ со временем, и позволяет персонажу отмотать время назад на несколько минут. Только самые могущественные фаэ изучают это заклинание, а его Высвобождение обычно приводит к тому, что персонаж навсегда исчезает из пространства и времени. Игрок тратит пункт Плетения и пункт Силы Воли и делает бросок Сумерки + Сообразительность (Wits) (сложность 8). Если бросок успешен, фаэ отматывает время к началу текущего хода. Теперь персонаж может действовать первым, но если он решит не вмешиваться, все произойдет как и в прошлый раз, с теми же бросками и результатами. Как только персонаж вмешается, изменив цепь событий, другие смогут изменить свои действия.

Высвобождение Сумерек

Когда Высвобождается Владение Сумерек, эффекты сначала деликатны и почти незаметны; потом они доходят до пика в зловещей призрачной мелодии, которую никто не может игнорировать. При начале Высвобождения холодный ветер начинает завывать в деревьях вокруг персонажа. Его голос хрипит и приобретает более высокое звучание. Его глаза горят холодным янтарным пламенем, а кожа становится тускло-коричневой. Те, кто слушают, могут услышать шепот бродящих поблизости духов. Маленькие облачка пыли появляются у ног персонажа и кружат вокруг его тела. Даже эти не самые неприятные эффекты длятся несколько часов, обычно до следующего заката.

Если Высвобождение выходит из-под контроля (бросок Высвобождения набирает больше успехов, чем бросок игрока Туманы + Сумерки) приведенные выше эффекты усиливаются. Ветер вокруг персонажа становиться таким сильным, что стоящие рядом с трудом удерживаются на ногах. Его голос становиться столь высоким и тонким, что начинает причинять боль. Высвобождение приносит чувство потери и одиночества, как будто кто-то встретился с роком и не может заставить себя свернуть с несчастливого пути. В отличие от Ночи, рождающей чувства отчаянья и беспомощности, боль, вызываемая Сумерками, это точное знание о грядущем ужасе и отсутствие возможности его остановить. Эти эффекты обычно длятся до следующего заката.

Если Высвобождение провалено, Рассказчик может ввести в игру ряд неприятных событий, влияющих на персонажа и, возможно, окружающих. Обычно, чем выше уровень Владения и чем больше провалов на кубиках, тем мучительнее эффекты. Эти события *должны быть* катастрофическими, чтобы игроки всерьез осознали риск Высвобождения. Ниже приведены лишь некоторые идеи, чтобы показать всю возможную болезненность ситуации. Рассказчик использовать изначальное назначение Высвобождения, как ключевой элемент в определении последствий.

Провал: Владение Сумерек

Уровень один: Для персонажа мир вокруг становится темным и мрачным; сделайте бросок Туманы + Сумерки (сложность 6) и добавьте число успехов к сложности всех бросков персонажа на Восприятие (Perception) до конца сцены. Если сложность поднялась выше 10, персонаж не может преуспеть в броске.

Уровень два: Целый день персонаж и стоящие рядом слышат вой ветра в своем разуме, вымывающий все их мысли (+2 к сложности на все броски, требующие размышлений и концентрации). Куда бы персонаж не шел в течение недели, он слышит духов земли, шепчущих темные пророчества и угрожающе бормочущих за его спиной.

Уровень три: Персонаж и стоящие рядом испытвают жгучую агонию (идентичную эффектам заклинания Иглы Крапивы). К тому же, пока он приходит в себя после этого, персонажа посещает видение, в котором он воспринимает себя старой дряхлой развалиной на смертном одре. Зрелище такой одинокой смерти выбьет из колеи кого угодно; и оно еще более ужасно для того, кто здоров и бессмертен. Видение преследует персонажа дни спустя.

Уровень четыре: Персонаж и все стоящие рядом страдают от жгучей ноющей боли в груди и голове. Этот эффект равносилен Меньшему Эльфисйкому Удару, но от него нельзя уклониться и

летальные повреждения равны Сумеркам + Туманам персонажа. К тому же в течение дня персонаж внезапно попадает под действие заклинания Сумерек 4 уровня Проклятье Осени.

Уровень пять: Сильный сухой ветер проноситься над областью, выпивая водоемы, высасывая жидкость из каждой поры, оставляя после себя иссушенную землю. Ветер центрируется на персонаже и дует в течение 10 минут. Нужен бросок Сила + Атлетика (Athletics) (сложность Туманы + Сумерки персонажа), чтобы двигаться против ветра. На расстоянии 1000 футов иссушающий эффект ветра наносит столько кубиков летальных повреждений, сколько Туманов + Сумерек у персонажа. На расстоянии 20 футов урон усугубленный (aggravated). Если персонаж умрет, стоящие рядом увидят, как его тело рассыпается сухой пылью. Его конечности выворачиваются, прежде чем разломаться на части и исчезнуть в потоках ветра. Вскоре воздух успокаивается, оставляя мумифицированные трупы, запыленные поля и растения суше листьев в ноябре.

Силы и соответствующие Владения

Таблица ниже в кратце описывает основные силы Владений. Помните, что все Владения могут наносить урон, уменьшать урон, давать способность к быстрым путешествиям, способность прятаться и изменять форму и внешность, хотя некоторые Владения приспособлены к этим задачам лучше, чем другие. Нижеприведенные силы показывают особые способности конкретных Владений. Перечислены только заклинания первого и второго уровня; это самые распространенные заклинания у начинающих персонажей.

Особая способность	Владение	Примеры заклинаний (Уровни один и два)
Уничтожение посевов	Ночь	Иссохший Сад, Мертвое Поле
Потеря памяти	Сумерки	Забвение
Контроль над разумом	День	Приказ, Одурманивание
Создание тьмы	Ночь	Мгла, Тьма Ночная
Создание тишины	Ночь	Тишина
Прямое исцеление	Рассвет	Плач, Слезы Бессмертных
Определите правды	День	Свет Истины
Поиск духов	Сумерки	След Духов
Поиск сокровищ	День	Поиск Сокровищ, Добыча
Полет	Сумерки	Парение
Человеческий облик	День	Чары Лета
Воодушевление других	День	Сияющее Великолепие, Счастливая Встреча

Невидимость	Рассвет	Затмение
Взлом замков	Сумерки	Взлом
Власть над Воздухом	Сумерки	Вызов Воздуха, Власть над Воздухом
Власть над Землей	Рассвет	Вызов Земли, Власть над Землей
Власть над Огнем	День	Вызов Огня, Власть над Огнем
Власть над Водой	Ночь	Вызов Воды, Власть над Водой
Предсказание будущего	Рассвет	Трижды Предсказанное Будущее
Усыпление	Рассвет	Сон, Дремота
Чтение мыслей	Сумерки	Поверхностное Изучение
Разоблачение сокрытого	Рассвет	Разоблачение
Внушение ужаса	Ночь	Страх
Прозрение в прошлое	Сумерки	Шепот Прошлого
Защита разума	Ночь	Пелена Разума
Общение с духами	Сумерки	Призрачный Шепот
Путешествие	Сумерки	Обескураживающее Расстояние, Перемещение

Смерть не напрасна

Вот интересное правило для Рассказчика. Если смерть для персонажа неизбежна, но у него есть возможность наложить свое последнее заклинание, почему не дать ему войти в легенды? Дайте умирающему герою (или злодею) три автоматических успеха к броску. Все дополнительные успехи еще больше усиливают магию фаэ. Умирающий персонаж, скорее всего, призовет могущественные силы природы. Сделайте так, чтобы этот момент запомнился, к пользе или во вред выжившим.

Очаг выглядел теплым и гостеприимным.

Гестия ступила на порог дома и сделала свое предложение. Хоязйка, уставшая присматривать за ребенком и желающая хоть минуту покоя, согласилась, не зная, что выполняет соглашение, заключенное в те дни, когда прабабка матери ее матери была младенцем.

Гестяи взяла ребенка на руки, села у очага, подбросила дров в огонь и довольно вздохнула. Она прикрыла глаза и крепко прижала человеческого ребенка к себе, не отвечая на вопросы его матери о том, кто она и откуда пришла. Потом, может быть, она придумала бы ответы на эти вопрос. Но сейчас она качала младенца и согревалась заветом.

Когда она снова открыла глаза, огонь превратился в угли, а ребенок вновь был в колыбели. Женщина спала рядом со своим мужем. Гестия растеряно огляделась вокруг и вспомнила, где находится. Должно быть, прошли часы, но для нее это были лишь мгновения. *Огонь и дети не знают времени*, подумала она и встала, чтобы осмотреться.

Дверь была открыта, на пороге стоял низкий коренастый мужчина. Глаза Гестии сузились при виде его, когда она почувствовала запах фаэ. Она принюхалась и услышала вонь холодного дождя и пепла, значит - дитя Зимы.

«Чего тебе нужно?», - Гестия говорила на ясном отрывистом языке Двора Лета. Человек мог спутать его со звуком лопающихся в огне желудей. Она не ожидала, что фаэ в дверях ее поймет, но хотела, чтобы он понял, кто перед ним.

К ее удивлению он ответил, но не на языке Лета. Он говорил на омерзительном языке Двора Зимы, звук походил на крик морских птиц, дерущихся над останками рыбы. «Я здесь, чтобы забрать ребенка», - сказал он. Он шагнул в комнату, и Гестия почувствовала запах крови на его губах.

«Я скорее сгорю», - сказала она и сбросила покров Туманов, представ перед ним во всей своей славе, как Гестия, Владычица Очага. Золотые монеты падали с ее черных волос, струящихся по спине, а глаза стали темно-красными, как угли в очаге. Отродье Зимы ухмыльнулось, но сделало еще шаг вперед.

Гестия подняла руку и призвала Владение Дня. «Уходи», - четко произнесла она голосом, напоминающим треск горящих листьев. Он повернулся и сбежал, Гестия посмотрела на колыбель.

Смертная мать стояла с ребенком на руках, глядя на Гестию с ужасом в глазах. Скорее всего, она не видела фаэ Зимы. «Убирайся!» - закричала она.

Гестия шагнула вперед, чтобы все объяснить, но тут же отступила от боли. Как бы не могущественна была перворожденная, страх матери был сильнее; не было такой боли, на которую мать не пошла бы ради своего ребенка. Гестия отступила к двери, оставляя следы пепла и сажи за собой, и бежала в холодную ночь, плач ребенка – ребенка которого она укачивала и успокаивала этой ночью – звенел в ее ушах.

Глава Пятая: Королевства и Подвиги

Географы, Сосий, втискивают в границы своих карт части мира, о которых ничего не знают, делая записи на краях, чтобы сделать вид, что за их пределами нет ничего кроме мертвых пустынь, населенных дикими чудовищами, и непреодолимых болот.

- Плутарх.

Окончание Клятвы Мира приносит разлад культуру фаэ, Дворы, фракции и отдельные личности хотят внушить свои цели и мировоззрения всем остальным. Хотя такие споры и дебаты привлекают значительное внимание, нужно помнить, что мир больше, чем придворные интриги, и огромные просторы Темных Веков лежат неохваченными большинством фаэ.

Напряжение все сильнее, места великой силы и стратегической важности разрастаются, тогда как другие постепенно исчезают из мира. Новые игроки появляются на каждой стороне, привлеченные вакантными позициями в Четырех Дворах с приближением возобновления Войны Времен Года; и фаэ обнаруживают, что они делят Темные Века с магическими тварями и другими угрозами.

Пришло время столкнуться с неизвестным, восстановить связи между далекими королевствами и найти потерянные и забытые сокровища. Ворота в земли фей снова открылись в мире людей, и молодые фаэ жаждут занять своей место в истории.

Королевства Интриг

Крепости фаэ разбросаны повсюду в Темные Века, спрятанные прямо на виду, скрытые от случайных глаз магией и могущественными заветами. Это могут быть небольшие дворы в отдаленных лесах или внутри холмов, или могущественные государства, управляемые древними и ужасными силами. Люди инстинктивно избегают таких мест, рассказывая тысячи историй о потерянных душах и разрушенных жизнях. Добрый Народ капризен – горе тем, кто подошел слишком близко к их волшебным убежищам.

У каждого Двора есть свои легендарные города, цитадели и дворы, разбросанные по миру, все занятые подготовкой к окончанию Клятвы Мира и века спокойствия. Некоторые стали центрами дипломатии и взаимопонимания, но большинство ждет возвращения на поля сражений. Вне зависимости от их целей, фаэ воспевают многие из этих мест в легендах и историях – некоторые из любопытства, некоторые из уважения, а некоторые только из-за страха.

Великий Базар

Перемещающийся по пустыням Северной Африки и Ближнего Востока, Великий Базар дает убежище от солнца, песчаных бурь и неминуемой смерти. Потерявшиеся в бесконечных песчаных дюнах или скрывающиеся на безводных просторах пустыни могут увидеть этот оазис и тысячи

шатров подобных иллюзии на горизонте. Здесь можно найти любые вещи за большую цену – удачу, славу и сокровища, которые нельзя вообразить, но также и бедность, мучения, смерть ... и даже хуже. Возможности бесконечны, а Базар подобен великолепному ковру, скрывающему яму с гадюками.

Больше, чем где бы то ни было, на Базаре находят убежище самые известные воры, мошенники, контрабандисты и работорговцы Двора Осени, использующие кочующий палаточный город в качестве базы для операций и укрытия от бесконечных преследователей. Могущественные заветы и клятвы связывают город и определяют закон, по которому ведутся дела и торговля, с ужасными последствиями для незнающих и неосторожных.

Появляется и Исчезает

Так как Базар постоянно кочует по Северной Африке, указать его местоположение в конкретный момент очень тяжело. Большинство тех, кто находит палаточный город, делает это случайно. Все, кто бродит по пустыне больше трех ночей, начинают видеть оазис в отдалении и, умирая от голода, идут туда – даже если он находится в сотне миль от них. Базар сам странствует по пустыне, и другие путешественники в бескрайних песках скорее его обнаружат.

Этот метод нахождения Базара ненадежен, и не подходит для тех, кто ищет город ради сокровищ или наемников. Существуют другие проходы, контролируемые торговцами Двора Осени, каждый из которых готов продать право воспользоваться ими за хорошую цену. Некоторые фаэ Осени и даже наименее приятные фаэ Солнцестояния владеют тайными проходами и путями в задних дверях своих лавок, соединяющиеся с точно такими же лавками на Базаре. Хотя это больше распространено среди торговцев в Африке и на Ближнем Востоке, некоторые лавки в Европе имеют магическую связь с Базаром. С помощью хорошего расследования и подкупа, проход часто обнаруживается в нескольких днях пути, и можно начинать обговаривать плату.

Торговцы не всегда возвращают путешественников, и нужно заключать новую сделку, чтобы выбраться с Базара по тем же каналам – но достаточно авантюрные (и глупые) личности могут выйти в пустыню и найти путь домой. Это может быть вдвойне сложно, потому что фаэ, покинувшие Базар, рискуют столкнуться с ним снова после нескольких дней странствий в пустыне.

Найдите то, что вы ищете

Фаэ ищут Великий Базар в силу разных причин, обычно включающих какое-то сокровище или предмет огромной важности. Но в изобилии лавок и постоялых дворов искать нужного торговца приходиться часами из-за сложности ориентирования в постоянно меняющемся палаточном городе. Магические кольца, ковры-самолеты, танцующие скимитары и бесчисленное множество редких и дорогих вещей можно получить и выторговать здесь, а воры и карманники ищут способа украсть у путешественников то, что не могут забрать у лавочников.

Хотя драгоценные металлы и камни служат валютой на Базаре, многие торговцы предпочитают работать за услуги и клятвы, которые считают куда более полезными и выгодными. Например, тот, кто желает приобрести кольцо частичной невидимости, может обещать торговцу проследить за встречей двух других торговцев или украсть редкую книгу у высокомерного аристократа. Провал

этого задания может привести к тому, что кольцо откажется работать или повредит палец владельца. Более могущественные артефакты обычно стоят более опасных дел.

Разумеется, Базар продает не только магические предметы. С концом Клятвы Мира наемники и убийцы пользуются большим спросом. Многие из них часто посещают задымленные трактиры в темных уголках города. Фаэ всех Дворов собираются там, либо разочарованные политикой лидеров Двора, либо ищущие собственной выгоды. Но фаэ Осени встречаются чаще всего.

Опасный Бизнес

Базар и все его жители исполняют три Золотых Завета. Без них проходы в город будут закрыты; он перестанет странствовать и вскоре растворится в Туманах. Торговля – первоочередная ценность Базара; те кто пытаются остановить или прервать торговлю обнаруживают себя в одиночестве в пустыне вдали от населенных территорий. К тому же, все, кто пытается украсть непосредственно у торговца на Базаре теряет возможность пользоваться обеими руками в течение лунного цикла. Разумеется, этот Завет не мешает воровать вещи *после того*, как их продали, только пока они во владении торговца. Наконец, все устные договоренности на Базаре равносильны клятвам, так что каждая сделка с каждым торговцем обговаривается отдельно.

Этот последний Завет дает жизнь множеству меньших соглашений и обещаний, каждое из которых защищается и подпитывается Золотым Заветом. Рассказчик может делать сколько ему годно оговорок в сделке, чтобы запутать и обмануть игроков – или просто привести их к серьезным неприятностям. За определенную цену можно нанять гида; они хорошо подготовлены к разным городским трюкам и могут помочь персонажам избежать беды – хотя эти гиды иногда приводят к отдельным неприятностям.

Раб Лампы

Лучше всего отражают третий Золотой Завет торговые соглашения о «временных магических услугах». Хотя они звучат безобидно, из-за превратностей языка они могут закончиться для неосторожных сотнями лет заключения. Нарушение подобного обещания может запечатать фаэ в магическом предмете до какого-то времени и события.

Это породило легенды о «джинах» в лампах: лишенный сил фаэ был заперт в «волшебной» лампе и продан какому-то человеку с обещанием что одно, три или больше желаний будут выполнены при соблюдении условий. Запечатанный фаэ не может освободиться, пока не исполнит «временные услуги», и он должен выполнить условия новой сделки, чтобы получить свободу.

Такие сделки обычно завершаются за часы после заточения в лампу, кольцо или другой предмет, хотя ходят слухи о годах и десятилетиях заключения. Говорят, особенно несчастливые фаэ похоронены на дне морей или посреди песков пустыни – тщетно ждущие свободу тысячелетиями.

Под-Мостом

Люди избегают темнейших мест мира инстинктивно, а чувствительные фаэ говорят о них приглушая голос. Эти места являются крепостями Двора Зимы и порождают ужасные истории о

безжалостных чудовищах, питающихся плотью проходящих поблизости глупцов, и о путешественниках, пропавших без вести. В деревнях повсюду рассказывают сказки о злых тварях, таящихся под мостами, но они лишь жалкая тень истинных кошмаров, прячущихся в их тени.

Любой мост в мире является порталом в ужасное владение Под-Мостом, беззвездную страну вечной ночи, освещенную лишь коптящими факелами и зловещими болотными огнями. Появляясь из походящего на мост выхода на грязном берегу, храбрецы или безумцы видят бесконечные мосты, соединяющие острова земли, идущие во все стороны, в том числе вверх и вниз. Кажется, ничто не поддерживает эти скопления грязи и скал, кроме сети разнообразных мостов в тусклом свете факелов и небольших костров на берегах, глядящих в бездну.

Обитатели

Мосты бывают разные: каменные мощенные громады с прочными воротами или башнями, гниющие деревянные сооружения, укрепленные тростником, ведущие к ветхим строениям на болотах, даже веревочные мосты между высокими скалами. Хотя не все островки являются жилищами фаэ (и других тварей из тьмы), на многих есть какие-то строения, сторожевые посты или хижины, которые эти ужасные создания считают своими домами, часто окруженные жутковатыми знаками предупреждения для путешественников – отрубленными головами на пиках, человеческой кожей, выделанной и окрашенной, или разбросанными костями и полу-приготовленными внутренностями вокруг ужасного котла.

Самые чудовищные представители Двора Зимы называют Под-мостом своим домом, некоторые столь ужасны, что прячутся во тьме, так как мир света вынуждает их скрываться в Туманах, чтобы избежать Эхо.

Но не все обитатели Под-Мостом - плотоядные чудовища и не все из Двора Зимы. Гиды продают свои знания о беспорядочном лабиринте мостов и островов, а искусные стражи ворот открывают и закрывают проходы в мир людей. Хотя большинство из них фаэ Зимы, есть определенное число особенно суровых и малоприятных фаэ Осени и Солнцестояния, и иногда встречаются немногие особенно жестокие представители Дворов Весны и Лета. Помимо фаэ, чудовища кишат на этой полуночной земле, скользя и топоча по мостам и летая в бесконечной пустоте между островами.

Связывая два мира

Каждый мост в Под-Мостом связан с таким же в мире людей, хотя их вид и строение могут быть абсолютно противоположными. Мост из сухих лоз в темном мире может быть связан с непоколебимым замком, а покрытый плесенью старый мост через лесной ручей может отразится во тьме в качестве великолепного огромного строения с невозможной чуждой архитектурой. Когда в мире людей строят новые мосты, новые мосты и проходы появляются во мраке. Но если мосты в мире дневного света разрушают, их тени остаются в Под-Мостом, хотя входы и запечатываются навсегда.

Распространение человеческой цивилизации дало почву для быстрого роста этого царства кошмаров, ведь новые торговые маршруты и города нуждались в новых и новых мостах. Фаэ Двора Зимы увидели в этом огромное преимущество, так как каждый новый мост давал новый

путь к отступлению и новое место для засад в грядущей войне. Во время Войны Времен Года армии Зимы быстро перемещались через Под-Мостом в разные точки по всей Европе, заставляя другие Дворы постоянно сторожить мосты или магически запечатывать их. Сейчас мостов стало слишком много и воинственные перворожденные Зимы исследуют пути своего во много раз увеличившегося владения.

Мастера порталов обладают магией и ритуалами, которые позволяют им открывать проходы между мирами и закрывать их. Такие фаэ пользуются большим спросом с приближающимся концом Клятвы Мира; мастера порталов набрали много новых учеников, чтобы удовлетворить желания перворожденных. Некоторые даже начали учить основам перемещения между мирами нескольких учеников одновременно, давая им убежище от врагов и доступ к защищенным областям. Если подмастерья выживут в Под-Мостом, разумеется.

Проходы

Ворота между землями фей и миром смертных, такие как тропы Под-Мостом или на Великом Базаре, называются проходами. Эти порталы могут принимать разный облик, от обычных дверей, до долгих и опасных переходов. Обычно они открываются только в конкретное время дня или при особых условиях. Например, проход в королевство Весны может появляться только на рассвете, а ворота в лабиринт Зимы могут показаться только если на стену пролить кровь. В большинство земель фей ведет хотя бы один проход, и обычно они связаны с союзными землями и карманами пространства, находящимися дальше от мира смертных.

Первые проходы были созданы до начала записываемой истории, они соединяли места великой силы и охватывали окрестности. Изучая эти магические пути, фаэ научились использовать Владения, чтобы создавать меньшие проходы, чтобы путешествовать быстрее и скрывать свои убежища от людей. Этот процесс оттачивался со временем и многие фаэ специализируются на создании порталов – или просто служат хранителями ворот, например в Под-Мостом.

Проходы прорезают волшебное плетение, создавая порядок там, где был лишь хаос, и потому могут быть опасны. Тщательное создание прохода снижает риски, обычно через сокращение длинны прохода до одного шага. Но есть более древнее и менее структурированные проходы, где по сторонам длинного пути нет ничего, кроме дикой местности или просто тьмы. Те, кто сходят с пути, могут затеряться навсегда или обнаружить себя на другом краю мира через десятилетия, а те, кто следуют по проходу в затерянные места могут сами сбиться с пути.

Хрустальная Крепость

На самом севере Скандинавии находиться древняя ледяная крепость, созданная тогда, когда мир был молод и на тысячелетия скрытая от глаз. Некоторые называют ее обнаружение искрой, которая дала начало Войне Времен Года, и эти мудрецы боятся, что она является движущей силой ее постоянного возобновления.

Во время жестокой стычки между группой фаэ Лета, ищущих легендарную Землю Вечного Света, и дикарями из Двора Зимы, считающих бесконечные ледяные поля своим домом, разноцветное сияние Нордлис, Северного Сияния, открыло сверкающую ледяную крепость, на которую заявили права оба Двора. Враждебность все росла, пока крепость каждый год переходила из рук в руки;

фаэ Лета получали власть в летние месяцы постоянного света, а фаэ Зимы – зимой в непроницаемой тьме. В кипении Войны Времен Года секреты крепости стали известны другим Дворам, что вылилось в Битву Льда (см. Главу Первую).

Прямо перед заключением Клятвы Мира, фаэ Лета удерживали крепость, и они неустанно работали над разгадкой ее секретов сотню лет. Теперь, с окончанием Клятвы, они боятся наступающей ночи; ведь жестокий Двор Зимы придет с несметными силами, как только померкнет свет.

Секреты Древних

Мудрецы не могут понять, кто построил Хрустальную Крепость, и говорят только, что это произошло до Золотого Века, и в ней могут храниться секреты происхождения фей и их магии. Скрытую цитадель к северу от Полярного Круга можно найти двумя способами. Когда солнце за горизонтом, путешественникам нужно дождаться, пока северное сияние не осветит хрустальные стены, заставляя шпили и арки сиять разными цветами. Когда солнце над горизонтом, путешественники во льдах должны вглядываться в ослепительную белизну, пока мир не потемнеет в снежной слепоте и крепость не появиться перед ними в ослепительном сиянии.

Сами хрустальные стены кажутся сложенными магически из льда или стекла, прозрачными и гладкими на ощупь. Но двое фаэ стоящие по разные стороны стены не будут видеть друг друга, так как зачарованные стены на самом деле твердые и непрозрачные, как стальные. Башни и парапеты взмывают на невозможную высоту в самое небо, их соединяют невесомые мосты, а замысловатые резные хрустальные узоры украшают длинные и тонкие колонны, подпирающие сводчатые потолки. В крепости нет тронного зала, комнаты для собраний, башен стражи и подземелий. Цитадель по всей видимости является огромным дворцом-музеем, с несколькими жилыми помещениями вокруг центральной комнаты-библиотеки.

Фаэ называют ее «библиотекой», потому что стены этого несколькоэтажного круглого зала покрыты надписями на не поддающимся расшифровке языке, старательно и точно вырезанными на чистых гладких стенах. До сих пор ни один мудрец не смог понять хоть что-то о надписях, но многие заключают, что это некая форма протоязыка, из которого развились языки всех Четырех Дворов. Предполагается, что он использовался только для этой цели, исключительно для записи информации из Хрустальной Крепости.

По поводу смысла надписей существует множество теорий. Некоторым кажется, что текст описывает происхождение фей и их истинное предназначение в мире, тогда как другие настаивают, что это летопись самых ранних событий Золотого Века. Более воинственные фаэ считают, что текст учит какой-то давно забытой и могущественной магии, предшествующей четырем Владениям, в то время как те, кто пытается предотвратить войну надеются найти описание того, как Четыре Двора сосуществовали мирно и взаимодействовали друг с другом. Экстремисты даже заявляют, что существует четыре таких крепости, построенные каждая одним из Дворов, что хранить секреты, позволяющие получить превосходство над другими. Что бы не оказалось правдой, великая сила и преимущество достанутся владельцу крепости в тот момент, когда язык будет расшифрован.

Вторжение Тьмы

Двор Лета владел Хрустальной Крепостью в течение века, зная, что придет день окончания Клятвы Мира, когда другие Дворы попробуют отобрать ее. В настоящее время не было ни одной вести о том, насколько продвинулись фаэ Лета в расшифровке записей, но это долгое молчание заставляет их врагов нервничать. Бесчисленные мудрецы и солдаты жили в крепости десятилетиями, очень редко посылая вестников в другие королевства Лета. Клятва Мира закончится во время владычества дня и отступления ночи, давая защитникам огромное преимущество; но ночи снова станут длинными, и их враги ждут подходящего времени для удара.

Инис Витрин, Остров Авалон

Проходы на Авалон, долгое время остававшийся могучей цитаделью Двора Весны, постепенно теряются в Туманах. Пещера на вершине Холма в Гластонбери ведет в сеть туннелей, которые в любое время вели прямо в Инис Витрин. Эта знаменитая крепость фей Весны, управляемая Аваллахом Мудрым, теперь теряет свою магию из-за роста веры местного населения и Аббатства Святого Михаила на вершине холма.

За долгое время между Битвой Камней и заключением Клятвы Мира, люди Гластонбери стали терять связь со старыми обычаями, обращаясь к христианству и единому Богу. Аваллах ругал новую веру задолго до того, как она начала набирать силу; он чувствовал, что христианство разрушит все заветы, которые создали фаэ с начала времен. Хотя собратья по Двору называли его параноиком, король пристально наблюдал за людьми в его королевстве и в округе.

Пока страхи Аваллаха росли, группа смертных магов попросила его помощи в борьбе с общей угрозой – группой вампиров, желавших поселиться в Гластонбери (эта история подробно описана в Главе Первой). После совместной победы Аваллах обнаружил, что путь в его королевство стал гораздо длиннее и сложнее за время его отсутствия. Он боялся, что большее доверие людей к церкви ослабило связь между миром смертных и землями фей, а его уступчивость сделало присутствие фей еще слабее. Его худшие страхи подтвердились больше века спустя.

У Авллаха было двое верных слуг – водная инанимэ Ниам и воин-подменыш Гвинн ап Нудд – укрепляющие связи со смертными; но они не добились успеха. Легенды даже утверждают, что фаэ покинули холм и произошло их поражение во времена легендарного Короля Артура. Фаэ из Гластонбери не уходили; вместо этого они удалились в сердце холма, спасаясь от Эхо возводимых против них над землей. Если местная вера в церковь продолжит крепнуть, Инис Витрин может действительно исчезнуть в Туманах.

Большую информацию об Авалоне можно найти в книге «Темные Века: Маги».

Янтарный Дворец

Из изящного и роскошного Янтарного Дворца глубоко в Балтийском Море, Юрата из Двора Осени правит несколькими прибрежными деревнями как богиня-покровительница, хотя растущая вера в единого Бога беспокоит ее. Но все еще многие помнят старые обычаи, шепчут молитвы водной инанимэ на берегу моря и бросают жертвы в волны.

Дворец Юраты, хоть и находиться под водой, магически создает воздух для тех фаэ, кто не является инанимэ воды или водорослей. Гигантские янтарные лестницы вьются от главного входа, а рыбы лениво проплывают мимо изящно отделанных янтарных окон. Внутренне убранство дворца освещается мягким светом, который излучает сам янтарь (там, где это эстетически более уместно, царит таинственный полумрак). Хотя громадные ворота открываются в море, оставляя только мистический барьер между водой и воздухом, фаэ покидают дворец пристально глядя в одно из окон. Каждое окно соединено с пляжем в разных частях побережья Балтийского Моря, и посетители могут пользоваться этими проходами в любое время.

Чтобы попасть во дворец посетитель должен найти один из множества кусочков янтаря, разбросанных по побережью Балтики, и нарисовать с его помощью дверь точно на закате. Края рисунка становятся темнее, превращаясь в тень янтарной двери, медленно появляющейся в гаснущих лучах солнца. Открытая дверь ведет прямо в главный зал. Дверь исчезает как только солнце садится полностью, и опоздавшему гостю придется ждать следующей ночи, чтобы попробовать войти снова.

Во дворце всегда много гостей, использующих его как способ быстрого перемещения по Балтике. Подменыши-торговцы из Двора Осени особенно любят дворец, также как и живущие в нем мудрецы Гуманисты. Но дворец это не только перевалочный пункт, Юрата требует всех вошедших пользоваться ее гостеприимством одну ночь перед отбытием. Юрата встречает гостей на закате и пристально наблюдает за всеми входами и выходами из ее владений. Она помнит лицо каждого, проходящего через ее дворец, и кое-кто считает эту информацию очень полезной.

Холмы, круги и рощи фей

Хотя в Темных Веках тут и там разбросаны немногочисленные крупные королевства, существует множество «карманов пространства» находящихся во владении менее могущественных или известных фаэ. Проходы в такие места обычно ведут через какие-то дольмены или другие насыпи из земли, камня и травы – так называемые «холмы фей» - которых большинство людей мудро избегает. Ворота в земли фей не всегда выглядят одинаково, разумеется: иногда это круг из грибов, странная рощица или остров, появляющийся только туманным утром.

Разумеется, не все холмы, курганы, странные перелески и уединеннее рощи ведут в земли фей. Многие из них просто безобидные части пейзажа, а другие служат другим целям фаэ. Некоторые отмечают пути к тем или иным местам, другие позволяют легче использовать Владения. Есть ложные входы, призванные запутать врагов. В любом случае, фаэ придают большое значение этим местам, заботятся о них и защищают от смертных. Многие Каменные Заветы были созданы для защиты таких мест от растущего присутствия людей, и вторжение на священные земли считается огромным оскорблением. Даже самые убежденные христиане медлят прежде, чем решиться приблизиться к предполагаемому холму фей или разрушить круг грибов, и они точно произнесут молитву перед и после, чтобы защититься от Доброго Народа.

Угасающие Земли

Ничто не вечно, как фаэ с болью поняли за Войну Времен Года. Новые королевства восстали из пепла старых, а могущественные места силы пропали в Туманах. Многие из этих забытых королевств еще существуют в скрытых уголках земли или отдалившись от материальности

человеческого мира. Долгая войны вынудила некоторых фей выйти из нее, скрыв себя от своих слуг, а невнимание фаэ к смертным в течение стольких лет заставило последних забыть заветы, лишив многие королевства связи с реальностью.

Ниже приведены примеры мест, исчезнувших из памяти большинства фаэ, или скрытых так хорошо, что их почти невозможно обнаружить. С окончанием Клятвы Мира, все Дворы отправляют посланников на поиски этих владений и для налаживания связи. Экспедиции для поисков потерянных городов и легендарных героев создаются и в мире смертных, и в землях фей, и представители каждого Двора надеются обрести могущественных союзников в предстоящей войне – или заточить врагов навеки.

Потерянная Крепость

Когда началась Война Времен Года, некоторые фаэ отказались участвовать в ней, сочтя разногласия между Дворами ребячеством. В ходе войны некоторые из них старались добиться мира, а другие все же вступали в конфликт, когда натиск других Дворов возрос. Один из самых старых и мудрых представителей Двора Весны, инанимэ по имени Вердорен, отказался участвовать, решив удалиться от общества фей до тех пор, пока конфликт не прекратится.

Бессчетные годы миновали без какой-либо вести от двора Вердорена, многие боятся, что он навсегда пропал в Туманах. В тех местах ландшафт сильно изменился; теперь никто не знает наверняка как отыскать его лесные владения, хотя предполагают, что они затеряны где-то в сердце лесов Франции. Теперь, когда конец Клятвы Мира угрожает снова обрушить мир фей в пучину войны, многие снова ищут мудрых слов Вердорена, спокойного и уверенного голоса из давно забытых лет мира.

Зеленый Человек

Вердорен был верным защитников Двора Весны задолго до того как имя Дамы Садии впервые упомянули. Испытанный в битвах с фантастическими чудовищами и в сражениях с другими Дворами, он устал от смертей. Он заявил, что когда его ствол стал тонким, он стал легче переносить шторм. Прими он предложение Садии, он бы вел Зеленые Клинки в битву; но вместо этого он отступил в тень, в глубь своих лесов и стал ждать окончания войны.

Во время Золотого Века двор Вердорена был одним из самых значительных во всех землях, и он защищал множество людских поселений на границе своих лесов. Он заключил могущественные заветы с людьми этих деревень, они знали, что не следует заходить далеко вглубь окрестных лесов. Многие почитали его как бога, покровителя лесов и растений, приносящего дождь на поля и хранящего от холодных зим. Со временем многие стали называть его просто Зеленым Человеком.

В сердце его леса, в центре его двора, находилась священная роща, окружающая ласковый ручей. В этом месте, богатом магической энергией, из воды и дерева появлялось множество спрайтов. Лес изобиловал нимфами всех видов, каждая из которых выполняла небольшие поручения и следила за множеством заветов с людьми.

Вердорен Принял многих из этих спрайтов в свой Двор и защищал их как отец. Из них известенее всех его старшая «дочь» Аша, сама ставшая искусным воином, и старший «сын» Дриторн, известный целитель. Когда Вердорен закрыл свои владения от мира смертных, всем была дана возможность уйти к другим дворам. Но все его дети остались на его стороне.

Ценный союзник

В то время конец Клятвы Мира неотвратимо приближается, Двор Весны – и Покровители – хотят восстановить связь в Вердореном. Те, кто хотят продлить мир, ищут его мудрости и советов, а те, кто хотят вернутся к старым обычаям, жаждут узнать, что происходило на заре Золотого Века. Другие надеются убедить Вердорена вернуться на поле боя, или хотя бы получить поддержку армии его детей.

Легендарная роща в центре его земель также представляет большой интерес. Если спрайты появлялись все эти столетия, возможно существуют тысячи спрайтов и фаэ, скрытые в лесах Франции. Но некоторые говорят, что когда Вердорен отдалился от мира,а затем пали его заветы, роща могла потерять свою силу – особенно после того как в последние годы волна веры прокатилась по Франции. Многие думают, что Вердорен пропал навсегда, а его королевство потеряло связь с миром смертных.

Другие Дворы также проявляют интерес к Вердорену, хотя бы чтобы не дать Двору Весны или Покровителям получить такого ценного союзника и огромные ресурсы. Дети Зимы охотятся на фаэ Весны, ищущих Потерянный Лес, а Двор Осени старается запутать всех, кто ищет информацию о Вердорене.

Страна Юности

Упоминание об этом мифическом королевстве Двора Осени внушает определенное смирение всем, кто слышит его; его судьба объясняет, почему дети Осени так стремились заключать и поддерживать заветы с тех пор, как эта земля исчезла из мира. Составлявшие когда-то могущественный двор на берегах Ирландии, фаэ этого владения позвлили своим заветам со смертными разрушиться. Они думали, что сила земель фей не может исчезнуть, а люди просто игрушки и любовники, представляющие незначительную ценность. Их исчезновение стало предупреждением для всех, кто считает, что фаэ могут выжить полностью независимо от мира смертных.

Потеряны в Туманах

Фаэ Осени из этого королевства часто похищали людей, которые служили им любовниками, воинами и чернорабочими. Эти смертные, боясь за свою жизнь, делали все, что приказывали их хозяева и любовники фаэ. Некоторые были Приняты как подменыши, но большинство возвращали, когда они надоедали хозяевам – чатсо двадцать или тридцать лет спустя, почти не постаревшими – что породило множество легенд о Стране Юности, населенной капризными и переменчивыми лордами и леди фей.

Действительно, фаэ Страны Юности, под предводительством их Короля Диармуда, были именно такими самовлюбленными, какими их описывали смертные. Они заключали заветы, которые смертные не могли соблюдать, а потом заставляли их служить себе в течение долгих лет; они посылали этих людей в битвы против соседних дворов, чтобы видеть как они умирают. Когда вера в единого Бога пришла в Ирландию, люди обратились в новую религию – но они все еще рассказывают легенды о жестоком нраве фаэ.

В этот момент Страна Юности начала исчезать, отдаляясь в океан все больше и больше, дальше от смертных игрушек. Во время Войны Времен Года, все меньше воинов приходило на поле боя с острова Осени, пока, после Битвы Камней, не осталось ни одного. Целое королевство исчезло без следа. До заключения Клятвы Мира никто даже не заметил.

Чудеса

Все посланники в Страну Юности докладывали, что королевство исчезло без следа, а те, кто были знакомы с привычками Диармуда говорят, что старые заветы наконец разрушились. Дворы пугает мысль о том, что такое могущественное королевство, полное легендарных воителей и сокровищ, могло исчезнуть из-за растущей человеческой веры. Только одно упоминание этого королевства в Мрачные Годы найдено: история человека по имени Ойсин.

Диармуд послал свою дочь через море на волшебном коне, чтобы она нашла мужа, и она выбрала молодого воина по имени Ойсин из ирландских племен. Многие говорят, что этим Диармуд планировал восстановить связи с миром смертных, но все пошло не так. Ойсин так скучал по родине, что украл волшебного коня и сбежал домой по морю. Он рассказывал об удивительных вещах: диадеме, защищающей носителя от ран, кольчуге, которую не могло пробить ни одно орудие, и мече, не оставляющем в живых никого, кто видел его лезвие.

Хотя Ойсин давно мертв, его рассказы передаются из уст в уста, храня точное описание Страны Юности, как подверждают видевшие ее фаэ Осени. Согласно легенде, Ойсин отсутствовал несколько веков, но провел лишь неделю среди фаэ. Некоторые говорят, что Диармуд может даже не знать, что Война Времен Года прервана, и что возможно существуют способы восстановить связь с этим королевством.

Замерзшее Озеро

В горах Бургундии есть озеро, необъяснимым образом скованное льдом круглый год, несмотря на температуру вокруг. В самый теплый день лета даже лужицы не появляется на ровной глади льда; огонь разведенный на поверхности не заставляет его таять. Группа оборотней живет вокруг озера, очевидно привлеченная странной магической энергией покрытого льдом места – они не знают ничего о тех двоих, для кого озеро стало тюрьмой.

Война Льда

Переворот Тандура во время Битвы Льда (см. Главу Первую) привел к исчезновению двух фиугрантов - Давидиана и Каферы. Инанимэ Весны и Лета покинули поле боя, зная, что не могут вернуться к своим дворам и боясь наказания, которому подвергнул бы их Лукциан, если бы

нашел. Но то, они не могли предвидеть невероятный союз между Халостианом и Слепой Никтой, произошедший из-за сговора Давидиана и Каферы.

Двое остановились на берегу озера в горах, надеясь обдумать свое положение. Их союз был ошибкой, Давидиан обвинил Каферу в своем падении; двое начали ссориться. Они не знали, что Слепая Никта лично выслеживала обоих в дикой местности из чистой ненависти и злобы, и не слышали, когда она нанесла удар.Битва была жесткой и быстрой, но дитя Зимы не хотела их смерти. Используя сильную магию, чтобы сковать своих жертв, она послала ужасно изуродаванного спрайта к Халостиану.

Запечатанная Судьба

Хотя Слепая Никта хотела измолоть двух инанимэ в кашу и высосать ее, Халостиан придумал более жестокое наказание. Вместе с тремя другими перворожденными Двора Осени, он заставил Давидиана и Каферу принять свою элементальную форму воды и льда и забрал их энергию для нечестивовго ритуала. Халостиан заточил их сущности в озере неподалеку, сплавляя воду и лед в таинственном и сложном ритуале. Их разум все еще жив и активен, но их тела заточены в озере, двое инанимэ последние несколько веков наблюдали, как мир проходит мимо них.

Очень немногие фаэ знают о судьбе Давидиана и Каферы, а те из детей Весны и Лета, кто знает, ищут способ освободить их. И Давидиан, и Кафера были известны как великие воины, и глядя в прошлое, многие думают, что реакция Лукциана была слишком жестокой. Но большая стая оборотней окружает озеро, и любые попытки освободить пару приведут к необходимости переговоров с этими опасными и непредсказуемыми существами.

Последняя попытка в 1215 году привела к быстрой войне, которая плохо закончилась для обоих сторон. Двор Весны давно хотел проникнуть в хорошо защищенную область , сначала пытаясь заменить детей человеческий родичей оборотней подменышами. Эта хитрость была быстро разоблачена оборотнями, которые могли почувствовать, что дети не принадлежат к их роду; но в конце концов перворожденному по имени Гервон удалось создать отношения с женщиной-оборотнем и произвести на свет сына-подменыша.

До того, как мальчик вырос, Двор Зимы узнал о плане и атаковал оборотней в их домах, надеясь уничтожить юного подменыша до того, как он доберется до Каферы и Давидиана. Дети Зимы заставили оборотней отступить, но их неприкрытая агрессия вынудила чудовищ инстинктивно защищать своих смертных родичей. Надеясь защитить ребенка, агент Двора Весны приблизился к лидеру волков и попросил продержаться до весны, когда сила врагов начнет угасать.

Дети Весны надеялись, что волки смогут продержаться, обещая вступить в битву со сменой сезонов; но к марту Двор Зимы уже выполнил намеренное и отступил. Волки преследовали их, воя и провозглашая свою победу, но маленького подменыша унесли в ночь фаэ Зимы, прервав попытки Двора Весны вернуть себе легендарных героев.

(У оборотней, разумеется, есть своя версия событий, описанная в «Темные Века: Оборотни»).

Потерянная Кузница

Во время Войны Времен Года, земли фей связанные с эллинистической культурой испытывали сильный подъем. Люди древних Микен и Афин уважали нимф лесов и рек, оставляя маленькие подношения и строя гиганские храмы духом и богам, как настоящим, так и вымышленным. Заветы заключались с целыми цивилизациями, а люди рассказывали легенды о фаэ и других сверхъестественных существах посвюду.

Распространение христианства было особенно болезненно для земель, скрытых в скалистых утесах и на островах бывшей Эллады. Церкви и часовни строились на месте входов в королевства, люди постепенно забывали свои заветы и забрасывали свои храмы. Фаэ отсупили на маленькие острова, где еще сохранялась старая вера, но христианство преследовало их и там.

Одним из центральных владений до Битвы Камней было убежище инанимэ Лета. Оно называлось просто Кузницей, а сам он имел много имен. Греки часто связывали сказания о его издельях со своим богом Гефестом, а римляне с Вулканом. Среди фаэ он был известен просто как Хранитель Кузницы и редко покидал пламя своего дома.

Золотые сокровища, выходящие из горна Кузницы, вошли в легенды – трезубец Посейдона, вызывающий ужасные землятресения и гигантские волны; лук Апполона, без промаха стреляющий снарядами из чистого солнечного света; колесница Ареса, внушающая хаос и разлад одним своим видом. Хотя сейчас они потеряны, эти орудия, которые Хранитель Кузницы выковал для Двора Лета часто изменяли исход сражения.

После Битвы Камней Дворы удалились в свои земли и интенисвность военных действий сильно снизилась. Было меньше великих битв, а значит меньше фей искали Кузницу, а сам Хранитель и вовсе не имел интереса шататься среди людей. Когда его заветы были забыты и разрушены, связи Кузницы с реальным миром разорвались. Некоторые говорят о бессчетных скоровищах, которые ждут, чтобы их нашли, и многие путешествия начинались с обещний могущественного оружия, которое можно найти в Кузнице.

Монеты Дьявола

Крестьяне часто рассказывают сказки о золоте фей. Мешки золота, которые испаряются или превращаются в дерево, когда спадают чары, спрятанные горшочки с золотом в корнях деревьев, даже неразменные монеты, всегда возвращающиеся к своему хозяину. Множество зачарованных монет ходит по рукам смертных, с разными эффектами, так как эти предметы всегда привлекают внимание людей. Многие из таких драгоценных предметов крайне злокозненны и используют жадность, чтобы заманить ничего не подозревающих людей в ловушку или принудить к заключению завета.

Три перворожденных брата из Двора Зимы, зная, что кроме похоти, жадность является самым большим пороком людей, выковали Монеты Дьявола. Они создали сотни золотых монет, каждую из которых украшало изображение странного уродливого лица с одной стороны, и зачаровали их так, чтобы они создавали проходы в тайное подземное укрытие. Потом они рассыпали эти монеты вдоль дорог и троп по всей Европе.

Если человек или фаэ подбирает такую монету пока солнце сияет на небосклоне, ничего не происходит и деньги можно спокойно носить с собой. Но те, кто подбирает эти монеты ночью,

немедленно попадают в темное и сырое подземелье, где золотые монеты устилают пол и бесформенные очертания двигаются во тьме. Братья видят в смертных пленниках игрушки, запертые в мире, освещенном шипящими факелами. Они преследуют своих жертв по запутанным лабиринтам пещер, смакуя их крики, и, в конечном счете, поедая живьем – часто на глазах у объятой ужасом новой жертвы.

Монеты по большей части со временем потерялись – были расплавлены и перекованы, потеряв магию, или просто где-то забыты. Но многие несомненно таятся по всему миру, ожидая, пока их найдут.

Легенды Фаэ

Некоторые имена передаются между фаэ, как принадлежащие великим героям, лидерам, предателям и злодеям. Истории об этих личностях в Темные Века распространяются повсюду, вселяя страх и восхищение в сердца и умы фаэ от Скнадинавии до Северной Африки. Большинство известно как деятели Войны Времен Года или последовавшей Клятвы Мира, но и множество других имен слетает с губ рассказчиков и менестрелей фей.

Халостиан

Происхождение: Перворожденный

Двор: Осени

Прошлое: Возможно самый известный из четырех лидеров Дворов в Войне Времен Года, Халостиан был славен своим умом и хитростью. Не такой воинственный и открыто агрессивный как Лукциан или Слепая Никта, не такой миролюбивый как Дама Садия, он использовал вражду между другими Дворами в свою пользу. Во время войны, Халостиан привлек на свою сторону многих фаэ Солнцестояния и часто ждал, пока враги начнут сражаться друг с другом, прежде, чем вступить в бой.

В отличие от большинства детей Осени, Халостиан посвящал много времени совершенству своего контроля над Владениями; хотя он также хорошо изучил историю и политические интриги общества фей и смертных. В разные времена его называли Гуманистом, Константинианцем или Агрессором, так как он часто менял стремления, чтобы запутать врагов – и последователей. Так же, как он играл в опасную игру ложных выпадов и хитростей с другими Дворами, он вел еще более деликатную партию против множества угроз своей власти.

Пока Халостиан стравливал между собой своих ближайших советников и помошников, заставляя каждого пытаться затмить остальных, он приобретал уважение в их глазах. Любой бы воспользовался шансом сместить его и захватить власть, но никто не желал ему зла. Когда было сказано, что он пал в Битве Камней, многие фаэ Осени плакали; и хотя они боялись его, враги скорбели об утрате достойного соперника.

Но последняя глава в истории Халостиана возможно еще не была написана. Хотя многие помнили, как он пал в битве, его тела так и не обнаружили. Определенные фаэ Осени, а также заметное число фаэ Солнцестояния, верят, что он мог пережить конфликт, хотя годы молчания посеяли семена сомнения даже в души тех, кто надеялся больше всего.

Некоторые верят, что он использовал это время, чтобы незаметно наблюдать за ситуацией и продумывать новую стратегию, не желая заявлять о себе; другие утверждают, что он провел эти годы в поисках какого-то легендарного сокровища или забытого ритуала, который обеспечит победу Двора Осени. Самые дикие теории даже говорят о скрытом конфликте Халостиана и Дрейла, каждый из которых пытается призвать фаэ Солнцестояния под свои знамена и собрать больше шпионов и контактов среди Четырех Дворов.

Тандур

Происхождение: Подменыш

Двор: Лета

Прошлое: Долгое время бывший слугой Лукциана, не занимавший почти никакого места в иерархии Двора Лета, Тандур быстро получил признание после Битвы Льда. Хотя его все еще не уважал Лукциан и другие старейшины Двора Лета, те возможности, которые он создал для всех подменышей Лета стали одним из самых долгосрочных эффектов Войны Времен Года.

После раскрытия и противостояния неподчинению Давидиана, Тандур стал командиром небольшой группы воинов. Успех следовал за успехом, и он стал довольно способным военачальником. Даже больше, чем его действия в Битве Льда, его успехи на поле боя завеовали уважение к подменышам внутри Двора Лета.

Легкий привкус власти подпитал его амбиции, и Тандур стал пробивать себе путь к вершине иерархии Двора Лета. Когда Лукциан наконец погиб, за его власть хотели сражаться многие перворожденные. Хотя Тандур понимал, что у него нет шанса возглавить легионы Лета, он увидел уникальную возможность. Отдав свою поддержку перворожденному, симпатизировавшему подменышам, он продолжил свое восхождение к власти.

Тандур стал очень воинственным за время Мрачных Лет и не может дождаться окончания Клятвы Мира. Без конфликтов с другими Дворами, он не может продвинуться дальше. Его амбиции растут вместе с его статусом, и он использует уважение других подменышей, как ресурс в политике для продвижения своих целей.

Дрейл

Происхождение: Перворожденный

Двор: Солнцестояние

Прошлое: Хотя он один из самых печально известных фаэ в истории, прошлое Дрейла остается тайной. В то время как Четыре Двора часто обвиняют его в начале Войны Времен Года, фаэ Солнцестояния считают его либо худшим, либо лучшим из того, что случалось с лишенными Двора за всю историю. Но даже в этих случаях мудрецы сомневаются существовала ли когда-нибудь эта икона подрывной деятельности и интриг или это обман, облаченный в плоть.

В наиболее известной истории говорится, что Дрейл был ребенком перворожденных Лета, восставшим против строгих порядков Двора, хотя другие утверждают, что он был из детей Осени, но стал слишком диким и жестоким для народа Сумерек. В любом случае, его Воспитание

заставило его поставить под вопрос законы, по которым существует мир. Он возжаждал власти и стал проявлять вызывающее неуважение к тем, кто удерживал ее.

Дрейла заклемили, как фаэ Солнцестояния и изгнали; он быстро исчез из общества фей, но развил отношения с другими фаэ Солнцестояния, пока они бродили между дворами, как шпионы и посланники. Заглядывая в самые темные уголки мира, он обнаружил убийц и наемников Солнцестояния внимательно выслушивающих его идеи объединенного Двора Солнцестояния, который будет править Четырьмя заносчивыми Дворами. Получив поддержку, Дрейл заключил заветы с попрошайками и ворами, посланниками и проститутками, низшими слоями людского общества. Со временем, он разработал сеть информаторов и воспитанников, которые были рады исполнять его тщательно продуманные команды – все они вели к Войне Времен Года.

Его план пошел не так, когда саботажник был пойман детьми Лета и подвергнут пыткам. Он раскрыл тайное общество Дрейла и все усилия, которые он потратил, на то, чтобы погрузить земли фей в войну. Разоблаченного как куловода, стоящего за конфликтом, Дрейла стали преследовать все Четыре Двора и он больше не мог руководить действиями даже из тени. Сложная сеть, которая должна была привести его к власти, разорвалась.

Хотя перворожденные, утвержающие, что являются Дрейлом, появляются время от времени, большинство считает, что Разжигатель Войны не стал бы заявлять о себе открыто. Без очевидных доказательств его смерти, время работает на него – ведь с окончанием Клятвы Мира придет тысяча возможностей манипулировать фаэ ради исполнения своих целей.

Аваллах

Происхождение: Перворожденный

Двор: Весны

Прошлое: Некогда могущественный и влиятельный король фей, которому люди поклонялись как богу, сторожащему проход в кельтский мир мертвых, Аваллах превратился в тень самого себя, отчаянно сражующуюся за то, чтобы не дать своему королевству исчезнуть в Туманах. Когда Иосиф Аримафейский впервые пришел в Гластонбери, ужасные сны, пророчащие уничтожение всего народа фей из-за веры в единого Бога стали терзать короля. Не понимая важность этих видений, Аваллах отправился к христианским миссионерам, но его отпугнула вера Иосифа. Он вернулся в Инис Витрин в панике, убежденный, что его сны предвещают погибель для фей, и отправил послов, чтобы предупредить своих союзников о новой угрозе.

К несчастью, над Аваллахом посмеялись; друзья и союзники, не принявшие его пророческие слова, стали считать его параноиком. Он попытался уничтожить новую веру, но его попытки только направили больше людей в церковь единого Бога. Перестав участвовать в Войне Времен Года, Аваллах сосредоточился на людях и распространении христианства, сражаясь с ним при каждой возможности. Когда его дочь Морган пришла к нему, чтобы защитить жизнь христианского короля, он не только отказал, но и изгнал ее навсегда из своих владений.

За последний век Аваллах стал пользоваться куда большим уважением среди фаэ; его даже стали называть Аваллах Мудрый. Хотя многие убеждали его посетить собрание для заключения Клятвы Мира, король оказался покидать свои земли, боясь что уже не сможет вернуться. Когда фаэ стали осознавать силу человеческой веры, мудрецы и посланники начали приходить в Инис Витрин,

надеясь поговорить с королем; в его дневниках и рассказах они надеются найти ключ к будущем всего народа фей.

Салих Скрытый

Происхождение: Инанимэ

Двор: Осени

Прошлое: Пески пустыни красивы и притягательны, они кажутся мягкими и спокойными, когда поблескивают, овеваемые бризом, под безоблачным голубым небом. Но пустыня коварна. Мягкий ветерок за минуты может превратиться в песчаную бурю, а утоптанная тропа провалиться под ногами.

В извилистых переходах между скоплением палаток Великого Базара обитает дьявол, такой же прекрасный и смертоносный, как породившие его пески пустыни. В то время как многие опасаются запутанных сделок, предлагаемых лавочниками и торговцами Осени, а другие боятся карманников и бандитов, шныряющих по улицам, за всем этим стоит коварная и могущественная сила: уклад, и хозяин, скрывающийся среди безумия.

Салих путешествует с Базаром с незапамятных времен и некоторые говорят, что это он заключил заветы, управляющие палаточным городом. Другие обитатели Базара могут предложить великие сокровища и редких чудовищ, но Салих торгует информацией. Предположительно инанимэ известны тайны жизни и смерти, магии и природы фаэ, союзов и тайных соглашений. Но его знание стоит очень дорого; а его сделки заставляют соглашения других торговцев Базара выглядеть детскими играми.

Некоторые из заключивших сделку с Салихом умерли в поисках крупиц информации, которые он поросил, а другие променяли свою собственную память только для того, чтобы почувствовать как купленне знание ускользает из их разума, как песок сквозь пальцы. Легенды говорят о фаэ, познавших секреты вселенной, но утративших какую-либо возможность говорить, когда они попытались пересказать их.

Не все сделки так ужасны, а меньшая информация требует меньшей платы; часто это раскапыванье чужих секретов – которые Салих использует в других сделках. Риск заключения сделок и песчаным инанимэ велик, и лишь немногие ушли с большим, чем пришли, но всегда найдуться достаточно отчаянные существа, ищущие ответов.

Лорд Тауландрин

Происхождение: Перворожденный

Двор: Зимы

Прошлое: Слухи говорят, что лорд Тауландрин – инанимэ, рожденный из самой тьмы, или ужасное создание бездны, такое как Т’арркели и другие нечестивые чудовища Под-мостом. Те немногие, кто видел его лицо и выжил, рассказывают невнятные истории – и вечно бояться темноты. Легенды говорят о подменыше, которая видела Тауландрина и позже подожгла свой дом, находясь внутри, надеясь прогнать ночную мглу.

Перворожденный из детей Зимы живет в самом сердце пустоты Под-мостом. Мосты, ведущие в его владения, скрыты непроницаемой тьмой, но бледные болотные огни танцуют в черной завесе и зовут призрачными голосами любого проходящего, надеясь заманить добычу во мрак. Преворожденный Лета по имени Тамариок утверждает, что видел Лорда Полуночи и выжил, только Высвободив всю силу Владения Дня. Многие утверждают, что с помощью этой хвастиловой истории он просто пытается получить славу и уважение.

История Тамариока такова: Он увидел высокого мужчину с бледной полупрозрачной кожей, сквозь которую были видны синие вены, поднимающиеся по щекам к абсолютно черным глазам. Его черные волосы поглощали свет яркого пульсирующего шара, который Тамариок создал, чтобы разогнать тьму, и что-то вроде венца из черного пламени заставляло воздух мерцать, а свет гаснуть. Пораженный величественной красотой, Тамариок почувствовал, как тьма смыкается вокруг него, опутывая тенями, как веревками – и Лорд Таудандрин поднял костялвую тонкую руку с длинными когтями. В ужасе Тамариок Высвободил силы Дня, создав волну огня и слепящего света.

Самым пугающим в этой истории является то, что Тамариок не находился в Под-Мостом, а просто переходил по мосту в человеческом мире, когда встретил Тауландрина. Взрыв уничтожил мост и поджог поля на тысячу ярдов вокруг, но не осталось никаких следов нападавшего. Те, кто верят в этот рассказ, считают произошедшее ужасным предзноменованием и явным знаком того, что мощь Под-Мостом чудовищно возрасла со времен Битвы Камней.

Дамиана

Происхождение: Подменыш

Двор: Солнцестояние

Прошлое: Цепи судьбы сковывали и поддерживали Дамиану, дитя пророчества, в течение ее долгой жизни. Ее, дочь перворожденных Двора Весны, обменяли на ребенка языческой жрицы в Германии. Жрица знала, что ребенок особенный и драгоценный для Доброго Народа и прикладывала огромные усилия, чтобы вырастить ее как свою дочь – соблюдая завет, заключенный с родителями Дамианы.

Через десять лет на деревню напали христианские солдаты, которые разрушили храм и убили жрицу. Фермеры, не знавшие о важности ребенка, спасли Дамиану и убежали с ней в лес. В тот момент, когда жрица умерла, ее родная дочь, уже хорошо знавшая обычаи Двора, закричала от боли и умерла у ног своей приемной матери. После долгих и бесплодных поисков своего ребенка-подменыша, родители Дамианы посчитали ее мертвой.

Прошло пятдесят лет к тому моменту, как они убедились в обратном. Дамиана сама стала жрицей и постоянно переезжала, чтобы спастись от преследования церкви. Ее преследовали видения наяву, а ее сны давали намеки на события в будущем. Научившись доверять этим странным способностям, Дамиана стала символом надежды для ее людей, вознагражденной богами долгой жизнью. В 60 лет она увидела, как могущественная женщина похищает ребенка и решила защитить дитя.

Стоя стражем над беспомощным младенцем, она столкнулась лицом к лицу со своей болезненно красивой матерью-феей. Каждая узнала другую по виду и ощущениям, и мать Дамианы забарала

ее в земли фей – потерянный подменыш вернулся, дитя пророчества! Дамиана с яростью отвергла свою семью, обиженная на то, что от нее отказались и бросили в одиночестве. Когда ей рассказали о путях фей, о Принятии, она отказалась решительно, не желая иметь ничего общего с вечно юными и болезненно прекрасными родителями.

Получив яростный отказ от дочери, родители Дамианы заклеймили ее как фаэ Солнцестояния, изгнали и заявили, что она умерла еще полвека назад. С тех пор, Дамиана стала настоящим пророком, получив доступ к Владениям фей, чтобы улучшить свои способности и видеть дальше и яснее в будущее. За века ее репутация провидца распространилась далеко и сейчас она спасается от Эхо в Янтарном Дворце. Многие фаэ ищут ее загадочных предсказаний и любых видений, которые у нее были, о мире после окончания Клятвы.

Существа Темные и Светлые

Не только феи населяют землю в Темные Века, хотя Война Времен Года и последующая Клятва Мира часто заставляют фаэ потерять из виду другие силы, действующие в мире. Хотя встречи с этими существами редки, фаэ не совсем несведующи в интригах вампиров, не забывают они и о распространении смертных инквизиторов. Прошедший век снова напомнил фаэ о существовании этих созданий, а некоторые решили наладить с ними связь, чтобы получить ценных союзников в предстоящей войне.

Вампиры

Фаэ часто взирают на эти порождения ночи с некоторым снисхождением, как на расу человеческий паразитов живущих полу-жизнью и прячущихся от солнца. Любой, кто знает Владение Дня, считает вампиров слабыми и хрупкими существами, а Дворы Лета и Весны вовсе не думают о них. Даже простое присутствие перворожденного Лета иногда оказывается чересчур для этих ходячих трупов, заставляя их убегать в панике.

Фаэ Двора Осени, однако, больше внимания уделяют хитросплетениям общества вампиров. Хотя махинации этих существ часто кажутся им жалкими и бессмысленными (они всегда заканчиваются одинаково), противостояние вампиров часто развлекает их, как если бы сложная и масштабная драма разворачивалась у них на глазах. Фаэ быстро устают от такого зрелища, хотя некоторые считают необходимым переодически интересоваться делами вампиров.

Двор Зимы пожалуй больше всех заинтересован в вампирах и имеет в ними самые крепкие связи. Фаэ Зимы в Восточной Европе чувствуют опередлнное родство с Тзимици, разделяя их темные желания и холодные, нездоровые стремления. Некоторые дети Зимы копируют методы Извергов, иногда даже создавая себе ужасающий облик походящий на измененную плоть их соседей.

Иногда вспыхивает открытая вражда с вампирами, особенно если они пытаются создать свои убежища в или рядом с местом силы фей. Склонность Тремеров строить убежища на узлах магической энергии приводила к конфликту с каждым из Дворов, хотя такие конфликты часто заканчиваются с пользу вампиров. Периоды союзов редки, хотя они иногда заключаются представителями Дворов Осени и Зимы. Из тех, что нужно отметить, Андрожай, новый Кривэ Литвы, заключил соглашения с несколькими могущественными представителями Двора Зимы,

чтобы укрепить свою власть в регионе. Эти фаэ заключили сильные заветы с Малкавиан, которые они планируют удерживать всеми своими силами.

Система

- **Питание:** Вампиры не могут питаться от инанимэ, потому что у них нет крови. Вампир, пытающийся выпить водяного инанимэ, получит только полный рот воды (горе тому вампиру, которые попробует укусить огненного инанимэ). Но кровь фаэ других Происхождений приводит к сильным эффектам. Вся информация касается крови подменышей и эффект длиться, пока кровь не будет выведена из организма. Кровь перворожденных в два раза сильнее, все эффекты от нее удваиваются. Например, кровь подменыша двора Лета даст два кубика на поглощение урона от огня и солнечного света, а кровь перворожденного Лета четыре – кровь перворожденного Осени удавивает радиус негативных эффектов.
  Кровь Лета дает два кубика на поглощение урона от огня и солнца, но заставляет мягкий ложный солнечный свет исходить от кожи вампира, нанося один пункт летального урона в раунд остальным Каинитам. Кровь Весны вызывает чудовищные перепады настроения, увеличивает Харизму (Charisma) на 1 при хорошем настроении, но повышает сложность противостояния ярости (frenzy) на 1. Кровь Осени позволяет вампирам читать поверхностные мысли других (как с Прорицанием (Auspex) 4), но мысли всех в радиусе 15 футов вторгаются в его разум (нужно тратить один пункт Силы Воли за сцену, чтобы сосредоточиться на конкретных мыслях). Кровь Зимы увеличивает один из Физических Атрибутов на 1, но увеличивает и потребность в крови, так что вся поглощенная кровь будет считаться только в половину пунктов крови. Кровь фаэ Солнцестояния не имеет особых эффектов.

- **Дисциплины:** Фаэ, владеющие Днем, искусны в контроле над разумом и могут сопротивляться эффектам таких Дисциплин, как Доминирование (Dominate) и Присутствие (Prescence). Те, кто может взывать в силам Ночи, умеют защищать свой разум и получают то же сопротивление. Например, вампир с определенным Доминированием не может применять его на фаэ, у которого такое же или превосходящее значение Владений Дня или Ночи.
  Дисциплины вызывающие физические изменения, такие как сила Мортиса (Mortis) Усыхание (Wither) (Могильное Разложение (Grave Decay) 3) и Изменчивость (Vicisstude) могут быть использованы как обычно, но инанимэ может распасться на элемент, чтобы аннулировать эффект.

- **Туманы:** Каинитиы на Дороге Человечности (Road of Humanity) более уязвимы для Туманов. Фаэ нужно тратить только 1 пункт Туманов чтобы Даровать Чуткость такому вампиру.

Детская сказка Двора Зимы

Глубоко в недрах Карпатских Гор, в темных извилистых пещерах, находиться тайный собор целиком из человеческой плоти. Арки и стены там пульсируют жизнью, а кожа и мускулы на них нежные и сладкие из-за отсутствия нагрузки. И вот жили-были два маленьких подменыша, не сильно старше тебя, мальчик и девочка, и однажды они попали в эту восхитительную пещеру. Привлеченные внутрь запахом мяса, они начали набивать животы, бегая по коридорам и объедая

стены и потолок. Когда они насытились, то уснули в этом чудесном месте, мечтая о новом дне полном пищи и игр. Но этот день не пришел.

Говорят, чудовище живет в этих пещерах, колдун, который сдирает кожу с людей и украшает свой дом. Мальчик и девочка закричали, когда проснулись и поняли, что связаны канатами вязких мускулов, а их собственная кожа медленно сползает с тел. И говорят, они все еще украшают стены собора чудовища, наполовину во сне, наполовину наяву, жадно наблюдая, как чудовище приманивает своих жертв, подобно пауку.

Оборотни

В отличие от редких пересечений с вампирами, фаэ куда чаще сталкиваются с разными существами из диких земель, особенно с оборотнями. В течение Золотого Века и Войны Времен Года фаэ и оборотни часто сражались за и против друг друга, создавая временные союзы и вступая напряженные лесные сражения. Такие взаимодействия обычно происходили с оборотнями живущими среди северян, порождая истории о Туата де Данаан у кельтов и о ванах у скандинавов и германцев. Некоторые мудрецы фаэ утверждают, что такие истории как война Кухулина с королевой Медб и бой Беовульфа с Гренделем были человеческими попытками объяснить взаимодействие между фаэ и оборотнями в их странах.

Большая часть конфликтов между фаэ и оборотнями начинается из-за жажды обладания местами великой магической силы обоих групп. Легендарные битвы разгорались из-за соперничества за конкретный холм или рощу, и ни одна сторона не могла победить. Такие споры нечасто окончательно решаются насилием; обычно за время перемирия находится дипломатическое решение. Фаэ заключили множество заветов с оборотнями за долгое время, обычно обязывающих защищать или избегать какие-то из областей диких земель или священные места.

Помимо территориальных споров, оборотней время от времени втягивали в споры между Дворами фей: иногда их обманом заставляли участвовать в самых жестоких битвах, а иногда они случайно вмешивались в конфликты фаэ. Так называемая Война Серебра и Железа началась на Британских Островах после того, как Двор Лета убедил оборотней в том, что фаэ Зимы – существа чистейшего зла, желающие уничтожить мир. Битва с этими ужасными перворожденными чудовищами, точными копиями Фомориан, прошла лучше, чем можно было надеяться, и Двор Зимы был вынужден бежать из региона на время. Может быть кто-то из оборотней обнаружил обман фаэ, или кто-то из детей Лета слишком сильно использовал свою власть над оборотнями, но этот конфликт быстро привел к войне между бывшими союзниками.

Волки вступили в битву с тем же железным оружием, что использовали против Двора Зимы, обращая знание дарованное детьми Лета против них самих; а фаэ ответили им оружием из чистейшего серебра. Через короткое время, фаэ посчитали такую бесчестную агрессию ниже своего достоинства и вышли из открытого противостояния, что заставило одержимых войной оборотней провозгласить свою победу. Те немногие фаэ Лета, которые еще продолжали биться с волками время от времени, казались малочисленными останками огромных сил, но дети Лета просто вновь обратили свое внимание на другие Дворы.

Маленькие группы оборотней также сражаются за Дворы в качестве союзников или выполняя завет, получая могущественных друзей и врагов в процессе. Последнее также относится к другому роду оборотней, кошкам Кейликан, которые долго были друзьями и союзниками Дворов фей. Их

переменчивая природа и непостоянство заслужили ненависть со стороны Дворов Лета и Зимы, и Кейликан стали избегать любых контактов с феями с тех пор.

Система

Очень немногое нужно добавить к системе относительно оборотней. Фаэ не подвержены эффектам Делирия (Delirium), и требуется только один пункт Туманов чтобы Даровать Чуткость оборотню-хомиду. Также, хотя фетиши похожи на заклятые сокровища по своей природе, для их создания требуется Гнозис и фаэ не могут их активировать.

Маги

Многие фаэ утверждают, что магия смертных колдунов не более, чем производная от их Владений или магическое знание украденное и адаптированное людьми. Множество историй о магах, которые пленяют фей и проводят странные ритуалы, чтобы высосать энергию прямо из их тел, подтверждают последнюю теорию. Думая об этом, фаэ пытаются держать свою магию в секрете от смертных колдунов, чтобы эти люди не украли их способности.

Постоянное любопытство магов и их желание искать места магической силы сталкивают этих смертных с фаэ намного чаще, чем хотелось бы последним. Хотя некоторые из волшебников уважают фаэ и их земли, другие хотят пленить и исследовать фей, чтобы узнать их секреты – или еще хуже - ищут уничтожения «языческих» фаэ силой единого Бога. У фаэ хорошие хотя и некрепкие отношения со старыми природными колдунами; но этот факт затмевает их ненависть к христианским чудотворцам. Старейшины предупреждают молодых и неразумных фаэ против сговоров с магами, хотя некоторые фаэ создали близкие отношения с волшебниками, несмотря на риск.

Система

Менее принципиальные маги давно видят в фаэ источник Квинтэссенции, и думают только о том, как размолоть их кости или выжать их кровь ради Тасса. По большей части маги называют «феями» меньших духов – спрайтов и полуразумные создания природы. Но иногда маг может узнать и подчинить истинного фаэ и попытаться забрать его Квинтэссенцию. Хотя у каждого Союза (Fellowship) есть свой способ собирать Тасс, результат обычно одинаков.

Перворожденные производят больше всего магической энергии. Кровь живого перворожденного может давать до 5 пунктов Квинтэссенции в неделю, а из мертвого тела можно извлечь 10. Подменыши производят меньше всего Тасса. Их кровь создает 2 пункта Квинтэссенции в неделю, а 5 содержит их мертвое тело. С инанимэ больше проблем, так как у них нет крови. Взаимодействуя с чистой элементальной материей, отсекая части тела или поймав инанимэ в природной форме, можно выжимать по 3 пункта Квинтэссенции в неделю. С мертвого инанимэ можно получить 7 пунктов Квинтэссенции.

Разумеется, поймать и удержать живого фаэ бывает сложно, а их способность Высвобождать Владения часто позволяет сбежать или убить мага. Неразумные маги становились причиной землетрясений и больших пожаров из-за попыток фаэ сбежать.

Инквизиторы

Возможно самая новая и самая серьезная угроза фаэ - это растущее число инквизиторов, надеющихся уничтожить языческие верования и убить «демонов», где бы они не находились. Их фанатичность отпугнула многих фей от мест силы и даже низвергла целые королевства в Туманы, когда верные слуги церкви выжигали то, что считали злом. Событие, приведшее к Клятве Мира, в конце концов, было спровоцировано инквизитором, вернувшим внимание фаэ к смертным – особенно к верным агентам церкви.

Столкновения с инквизиторами часто плохо заканчиваются для фаэ, помимо тех немногих, кого защищают могущественные заветы. Большинство предпочитает бежать от этих слуг Господа, чтобы не столкнутся с неотвратимыми Эхо в случае прямой конфронтации. Инквизиторы - это те смертные, на которых указывают старейшины, объясняя только что Принятым фаэ своих Дворов важность заветов, и многие боятся, что у всех людей есть потенциал к такой силе, пусть нереализованный.

Система

Инквизиторы обладают огромной силой против фей. Они могут добавить Убежденность (Conviction) к броскам Эхо и даже тратить ее на дополнительные успехи в этих бросках. Будучи людьми, они подвержены Туманам, но могут сопротивляться их эффектам также как Рабству (Thralldom) (см. «Темные Века: Инквизиторы»)

Существа Природы

Помимо разных сверхъестественных существ населяющих обыденный мир, бесчисленные магические твари населяют мир на грани человеческого понимания. Если верить деревенским историям, каждое темное место за пределами хорошо протоптанных дорог является логовом какого-то истекающего слюной чудовища, только и ждущего, пока жертва споткнется или упадет. Менестрели и трубадуры рассказывают удивительные истории о демонических оленях, летающих лошадях и исполинских соколах, а истории святых упоминают как вера отпугивала этих тварей и одолевала драконов. Хотя эти истории обычно преувеличены и приукрашены, во многих скрывается зерно истины.

Дикие Спрайты

Спрайты появляются по всему миру в местах, богатых магической энергией. Так как эти существа по своей природе сходны с фаэ, они ищут своих полноценных собратьев и стараются наладить отношения. Но это случается не всегда, и многие спрайты не привязаны к хозяевам-фаэ. Эти дикие существа могут желать навердить или помочь фаэ или относиться к ним безразлично в зависимости от разных факторов.

Спрайты могут начать искать людей для компании, предлагая им маленькие услуги или защищая их детей. Такие существа доброжелательны и великодушны; они могут набрать силу и разум, начать инстинктивно создавать рудиментарные заветы, прося милости своих смертных

покровителей в замен на службу. Хотя эти заветы не защищают спрайтов от Эхо, они инстинктивно делают все, чтобы поддерживать их.

Отверженные духи все чаще и чаще встречаются в Темные Века с распространением христианства. Этих бедных созданий отпугнуло от мест, которые они десятилетиями или даже веками считали своим домом, или их обидели настолько, что они стали мстительными и зловредными. Такие духи могут обернуться против своих бывших покровителей и причинять любые неприятности, даже приводить голодных волков и троллей к дверям своего хозяина.

Спрайты также могут быть брошены, когда их прогоняет прочь разочарованный хозяин, или они остаются не у дел после его внезапной смерти. Чаще всего брошенные спрайты ищут нового фаэ, который станет их хозяином; но иногда это невозможно, и спрайт может начать жить сам по себе. Такие существа могут стараться исполнить последнюю волю хозяина или достичь его последней цели. Легенды говорят о выдающихся спрайтах, которые возвращались к дворам их прежних хозяев с мифическими сокровищами в руках после того, как их покровители погибли в поисках этих предметов.

Действительно дикие духи встречаются реже всего, у них было очень мало или вообще не было контактов с фаэ или смертными после того, как они появились из эфира. Такие существа могут быть очень любопытны при встрече с первой феей или человеком или крайне враждебны. Дикие спрайты становятся очень территориальны, особенно если их дому угрожает опасность. Священный источник, хранящий могущественное сокровище, может сторожить дюжина диких спрайтов, каждый из которых будет рад пожертвовать жизнью, защищая свой дом и скрытый в нем клад.

Можно убедить этих спрайтов поговорить и даже взять их себе в качестве компаньонов или слуг. Это, разумеется, зависит от характера спрайта и ситуации, не говоря про обаяние и лидерские качества фаэ (больше информации о спрайтах в Главе Третьей).

Жар-птицы

Жар-птица - это яркое существо из славянских земель Восточной Европы. Редкость и красота этого животного привела к наполненным подвигами попыткам поймать его живьем, чаще всего заканчивающимся трагедией из-за магической ауры существа.

Перья жар-птицы излучают странную энергию, заставляющую всех, подошедших слишком близко стать безнадежно одержимыми. Даже одно перо может вынудить человека месяцами охотиться в лесах, забыв хозяйство и семью. Живые жар-птицы еще хуже, они вызывают жуткие перепады настроения у тех, кто на них смотрит. Расположение быстро переходит в любовь, а потом в одержимость, тогда как раздражение превращается в гнев и ненависть. Невинный взгляд разжигает огонь страсти или ревности, а беспокойство развивается в страх и паранойю. Короли жертвовали целыми состояниями, чтобы получить жар-птицу в качестве питомца, только для того, чтобы увидеть, как их королевства и дворы низвергаются в хаос.

Несмотря на опасность, некоторые фаэ активно ищут этих существ, надеясь что смогут магически защитить себя от влияния птицы. Перья жар-птицы - это сильный ингредиент для любых зелий и порошков, влияющих на настроение и эмоции, а менее милосердные фаэ даже используют их в качестве наказания для смертных, которые их как-то обидели.

Каждый раунд рядом с пером жар-птицы требует броска Силы Воли (сложность 8), чтобы противостоять навязчивому желанию искать больше перьев или саму птицу. Каждый раунд в течение которого персонаж смотрит на живую птицу требует броска Силы Воли (сложность 8), чтобы сдерживать свои эмоции. Заклинания, которые могут защищать разум и успокаивать можно применять для блокирования этих эффектов.

Великаны и тролли

Два вида существ, которые часто путают с фаэ, - это великаны и тролли. Хотя некоторые мудрецы утверждают, что эти чудовища как-то связаны с феями (что-то вроде далеких родственников), нет убедительных доказательств их позиции.

Великаны живут далеко на севере Скандинавии и мало взаимодействуют с фаэ и людьми. Эти массивные существа, обычно больше 20 футов в высоту, напоминают мускулистых людей с грубой каменной кожей, говорящей о их возможном дальнем родстве с каменными инанимэ. Некоторые великаны даже имеют небольшой контроль над льдом, огнем и другими элементами, что подтверждает эту теорию.

Двор Зимы потерял интерес к этим дикарям после нескольких стычек, обернувшихся очень плохо, хотя некоторые перворожденные Зимы собираются протянуть руку дружбы великанам, пока другие Дворы не заручились их поддержкой. Великаны не очень хорошо соображают, и их род почти полностью исчез из мира, но даже в небольшом числе они могут создать существенный перевес с Войне Времен Года.

Тролли обитают в диких местах Северной Европы, но их непредсказуемая натура и жестокий нрав делают слишком опасными попытки заключить дружбу с этими существами. Эти твари напоминают больших мускулистых людей, но жесткие волосы спускаются с их головы к плечам и вниз к короткому и тонкому хвосту. Большая часть фаэ не обращает внимания или старается избегать этих чудовищ, если только они не угрожают поселению людей, защищенному заветами. Дети Зимы иногда налаживают какие-то отношения с троллями, часто воспринимая их как игрушки и питомцев, которых можно спустить на ничего не подозревающую жертву.

Система: Великаны могут вырастать очень большими и устрашающе сильными. Если люди могут пережить 7 уровней повреждений, великаны могут выдержать в пять раз больше, и даже в двадцать раз в случае со старым воином. Они - скорее силы природы, чем существа, которых можно использовать как врагов в обычном бою.

Зато тролли служат отличными противниками, хотя встречи с ними в глухих лесах Северной Европы достаточно редки. Их характеристики приведены ниже.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3, Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3

Способности: Драка (Brawl) 4, Ремесла (Craft) 2, Уклонение (Dodge) 2, Угроза (Intimidation) 2, Холодное Оружие (Melee) 3, Выживание (Survival) 2

Сила Воли: 3

Уровни Здоровья: ОК, -1 (* 3), -2 (*3), -3, Недееспособный (Incapacitated)

Броня: + 1

Атака: Кулак на 5 кубиков урона или в зависимости от оружия (обычно дубины или другого тяжелого дробящего).

Немного о магах

Некоторые маги потратили годы на изучение мифических существ и разных типов «фей» надеясь получить лучшее понимание магии. Чаще всего их теории и построения совершенно неверны, так как человеку почти невозможно понять истинную природу фаэ или большинства волшебных созданий. Маги имеют склонность все записывать в строгие категории, даже если их критерии ложны. На самом деле большая часть их измышлений насчет фей происходит из изучения спрайтов и магических существ, а не истинных фаэ.

В игровых терминах это значит, что относительно этой книги, раздел описывающий фей в «Темных Веках: Маги» описывает не фаэ, а существ, которые просто копируют магические способности фаэ или просто были приняты за фаэ мудрецами, которые слишком хотели классифицировать неизвестное. Свободно используйте существ и «Темных Веков: Маги» и «Гримуара Магов Темных Веков» как антагонистов или примеры троллей и спрайтов, но не принимайте точку зрения магов в том что является, а что не является феей.

Огненные Саламандры

Греки считали, что саламандры сродни огненным элементалям, что они живут и размножаются в огне. Это, разумеется, не правда, так как саламандры - это маленькие существа с гладкой кожей, которые предпочитают влажные и прохладные места. Но греческие мифы породил другой вид саламандр: огненные саламандры.

Эти существа, хоть и напоминающие своих обычных собратьев, - создания магии, живущие преимущественно в землях фей далеко от человеческого мира. При угрозе огненные саламандры прибегают к сильному защитному механизму – их ноги зажигают все, до чего дотронутся. Хотя камень, металл или земля остаются нетронутыми, все, что может загореться, немедленно вспыхивает. Напуганная огненная саламандра, выпущенная в город, может сжечь все здания до тла до того, как ее остановят, что делает этих существ очень опасными.

Многие фаэ с нечистой репутацией вывозят этих существ из земель фей и продают ничего не подозревающим смертным, или тренируют как домашних животных, держа в металлических коробках. Хотя они слабые и хрупкие, огненные саламандры могут разжечь пожар до того как кто-то заметит причину возгорания.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 1, Восприятие 2, Сообразительность 2

Способности: Внимательность 3 (Alertness), Атлетика (Athletics) 3, Уклонение (Dodge) 2, Скрытность (Stealth) 4, Выживание (Survival) 2

Сила Воли: 6

Уровни здоровья: ОК, -5, Разбита (Crushed)

Силы: Иммунитет к огню (не получает повреждений от жара и пламени), Зов Огня (по желанию может воспламенить прикосновением все, что воспламеняется).

Т'арркели

Бездна Под-Мостом породила нечестивых тварей из ночных кошмаров, слишком ужасных для человеческого сознания, существ, питающихся болью и плотью живых. Некоторые считают, что Т'арркели - это тьма, обретшая форму, а другие утверждают, что бездна Под-Мостом соединяется с демоническими измерениями, породившими этих тварей. Каким бы ни было их происхождение Т'арркели охотятся на тех, кто путешествует по запутанным переходам Под-Мостом.

Эти существа похожи на плод порочного союза паука и кальмара, у них твердый хитиновый панцирь и колышущиеся щупальца. Окруженные облаками магической тьмы, Т'арркели невидимы в темноте, если только не встанут перед предметом, отражающим свет. На расстоянии эти твари выглядят как черные тени или облака. Вблизи в свете факела у Т'арркелей видны острые обсидиановые клыки и извивающиеся когтистые щупальца, которые кажутся постоянно изменяющими форму, вытягиваясь и втягиваясь обратно в тело. (Большинство тех, кому удалось так близко изучить этих существ, уже никому об этом не расскажут).

Огонь и солнечный свет причиняют Т'арркелям невыносимую боль и отпугивают их, заставляя искать более легкую добычу – или перегруппироваться и вернуться в большем числе. Дробящее оружие не причиняет вреда их мягким аморфным телам, но режущее оружие способно отсекать части чудовища – которые быстро располагаются в черную слизь.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Восприятие 4 (в темноте)/1 (на ярком свету), Сообразительность 3

Способности: Внимательность (alertness) 2, Атлетика (Athletics) 2, Чувствительность (Awarness) 3, Драка (Brawl) 3, Уклонение (Dodge) 2, Угроза (Intimidation) 3, Скрытность (Stealth) 5, Выживание (Survival) 2

Сила Воли: 5

Уровни Здоровья: ОК * 2, -1 * 3, -2 * 3, -3, - 5, Рассеяно (Dissipated) (огонь и солнечный свет наносят усугубленные (aggravated) повреждения как вампирам)

Атака: Удар щупальцем – 4 кубика (летальный); удушение 5 кубиков (ушибы (bashing), укус – 5 кубиков (летальный)

Силы: Форма Тени (используя эту способность, Т'арркель приобретает совсем бесформенный и неосязаемый облик; в такой форме тварь не может атаковать и получать повреждения; его форма тоже постоянно изменяется, позволяя существу пробираться в отверстия не больше человеческого кулака и увеличиваться до размеров слона).

Василиски

В пустынях Северной Африки ужасный змей опустошает землю. Хотя он мал, футовый василиск более чем компенсирует свой размер злой и разрушительной натурой. Одно прикосновение существа заставляет растения чахнуть и умирать, а его дыхание по легенде прожигает камень. Те, кто настолько глупы, что не обратили внимание на его характерное громкое шипение, обнаруживают себе парализованными, взглянув в глаза твари.

Охотясь только ночь, день василиск проводит во сне в маленьких пещерах и под камнями. С восходом солнца он отступает в прохладную тень, дав почву для мифа о том, что он боится крика петуха и бежит, предчувствуя его. Единственными врагами василиска являются хорьки и горностаи, которые не восприимчивы к его яду и будут преследовать тварь в его дневном убежище. Говорят, слюна хорька – единственная вещь, которая может убить чудовище.

Яд василиска, который он может плюнуть на расстояние 20 футов, очень токсичен; его иногда используют в качестве ингредиента в зельях и микстурах фаэ. Глаза василиска также могущественный магический компонент для парализующих порошков, что делает тварь опасной, но ценной жертвой.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3, Восприятие 3, Сообразительность 2

Способности: Внимательность (Alertness) 3, Драка (Brawl) 3, Уклонение (Dodge) 2, Выживание (Survival) 2

Сила Воли: 6

Уровни здоровья: ОК, -2, -3, -5, Недееспособный (Incapacitated) (слюна хорька наносит усугубленные (aggravated) повреждения)

Атака: Укус – 3 кубика (летальный), успешный удар наносит 5 кубиков повреждения от яда (летальные); дыхание – 2 кубика (усугубленные (aggravated).

Силы: Парализующий взгляд (если жертва глядит твари в глаза, василиск делает бросок Восприятие (Perception) + Внимательность (Alertness) (сложность 5), успехи определяют количество раундов, на которые парализовало жертву. Это созерцательное действие).

Туманные Драконы

Легенды часто говорят о моряках и путешественниках, попавших в неестественный густой туман на несколько часов или дней и совсем сбившихся в нем с дороги или с курса. Чувствительные натуры избегают такого тумана, ведь он изменяет не только зрение – но время и пространство. Неосторожный караван, пытающийся прорваться через этот туман может попасть в место за тысячи миль от пункта назначения – или, еще хуже, провести за одну ночь в тумане несколько лет.

Крестьяне часто называют такое явление «драконьим дыханием» и не без причины. Глубоко в сердце этих магических туманов находятся крошечные драконы, не больше кошки. Рожденные не в это мире, а в неоформленных пространствах между землями фаэ, эти существа скользят в мир смертных и из него, принося с собой хаотичную непредсказуемость своих родных мест.

Чувствуя себя как дома и в воде, и на суше, эти существа не более, чем падальщики и мусорщики, питающиеся гнилыми останками, рыбой, ягодами и водорослями. Не имея настоящего разума,

они не зловредны; при угрозе они реагируют как белки или еноты –инстинктивно бегут, хотя будут сражаться, если зажать их в угол. Только их странное туманное дыхание и способность скользить между мирами отличает их от животных.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3, Восприятие 4, Сообразительность 3

Способности: Внимательность (Alertness) 2, Атлетика (athletics) 2, Драка (Brawl) 2, Уклонение (Dodge) 3, Лазанье (Climbing) 4, Скрытность (Stealth) 2, Плавание (Swimming) 4

Сила Воли: 3

Уровни Здоровья: ОК, -1 *2, -2, -5, Недееспособный (Incapacitated)

Атака: укус 3 кубика, лапа 2 кубика (в обоих случаях летальные)

Силы: Перемещение между мирами (Туманный дракон хаотично перемещается из мира людей в земли фаэ, часто появляясь в малонаселенных местах), Туманное дыхание (дыхание туманного дракона создает клубы тумана в течение часа его прибывание в мире людей, около мили в диаметре; те, кто входят в туман становятся дезориентированы и теряют ощущение времени и пространства. Если туманный дракон покидает мир людей, все внутри тумана уходят вместе с ним, возвращаясь только когда он вернется; это может быть годами позже и многими милями дальше, по решению Рассказчика).

Сокровища

Магия фаэ простирается за пределы наложения заклинаний и Высвобождения мощи Владений. Она течет в растениях, посеянных в землях фей, предметах, зачарованных невероятной силой, и заклятых сокровищах со странными уникальными способностями. Большая часть таких вещей часто встречается у фаэ – особенно волшебные травы, порошки и кольца – а другие чрезвычайно редки.

Мастера фаэ создают новые сокровища каждый день, хотя легендарные творения Золотого Века превосходят эти безделицы силой и масштабом. И если искусный мастер может сплести шаль, внушающую любовь всем, кто глядит на нее, то раковина моллюска из древних времен способна вызывать ужасный шторм, способный сравнять город с землей. Ниже приведены примеры предметов, которые можно использовать в хронике вместе с советами о том, как создавать новые и необычные сокровища.

Заклинания для создания сокровищ можно найти в Главе Четыре: Владения.

Растения, Зелья и Порошки

Хотя у обычных растений есть тысяча свойств полезные и губительные, те, что растут в зачарованных рощах земель фей приобретают совсем необычные качества, которые фаэ используют для удивительных вещей. Истории о кругах грибов с грибницей, уходящей в другой мир, более правдивы, чем думают смертные, хотя время и способ сбора этих растений часто определяет интенсивность магии – и будет ли она в них вообще.

Фаэ используют волшебные растения множеством способов, зачаровывают яблоки внушать сон, тому кто их укусит, или курят травы, позволяющие видеть невидимое. Некоторые травы и коренья

находят применение в микстурах и зельях, приводящих к конкретным эффектам, старательно сваренных фаэ искусными в таких делах. Точно также гербалисты фаэ сушат и перетирают эти растения для тысячи целей – мешочки зачарованной «пыльцы фей» могут приводить к разным эффектам, от простого зачарования до смертельного яда.

Редкие ингредиенты находят применение в разных составах, их часто тяжело и опасно получать. Глаза василиска, например, используются для парализующего порошка, а слизистые останки Т'арркеля позволяют сварить микстуру, позволяющую растворяться в тенях. Слухи о более редких компонентах - таких, как зуб курицы или дыхание рыбы, окружают легендарные зелья – например то, что может поднимать из мертвых.

Использовать с осторожностью

Хотя фаэ обычно берегут такие предметы, держа их спрятанными в безопасных местах, некоторые попадают в руки смертных или других сверхъестественных существ. Артефакты и сокровища фей, заколдованные огромной силой, не требуют никаких знаний для применения. Волшебное кольцо, например, будет всегда зачаровывать носителя, будь это фаэ, человек или кто-то другой. Сокровища фей иногда отдают достойным смертным на время, или передаются в семьях людей по наследству с разрешения фаэ, но за ними хорошо следят и могут забрать в любой момент.

Примеры Растений и их использования

Желудь – Жизнь, Бессмертие

Алоэ – Печаль

Кактус – Выносливость

Аквилегия – Легкомыслие

Кориандр – Страсть

Пихта – Время

Гладиолус – Любовь с первого взгляда

Вереск – Удача

Можжевельник – Защита

Настурция – Завоевание

Пеон – Позор, Ярость

Мак – Сон

Шалфей – Мудрость

Львиный Зев – Обман

Тмин – Храбрость, Сила

Тысячелистник – Исцеление

Пыльца фей

Фаэ должен обладать Знанием Кодовство с областью познаний в изготовлении порошков и зелий, чтобы успешно создать пыльцу фей. Создания пыльцы фей требует правильных материалов; сбор материалов это длительное действие, требующее 5 успехов за уровень эффекта пыльцы в броске Интеллект + Колдовство (сложность 6). После того, как материалы были собраны, фаэ начинает смешивание и приготовление. Время на это изменятся в зависимости от вида порошка, который создает персонаж, но считайте по три дня за уровень эффекта дельной подсказкой.

Игрок делает бросок Сообразительность + Колдовство (сложность 4 + уровень эффекта). Каждый успех создает одну «дозу» порошка. Отсутствие успехов означает, что партия загрязнена или половина материалов повредилась (это значит, что если персонаж создавал пыльцу второго уровня и набрал в броске на сбор 10 успехов, ему придется собрать еще 5 чтобы попробовать смешать состав снова). Провал может привести к разным эффектам: рецепт огненной пыльцы может привести к взрыву; сонная пыль может превратиться в смертельный яд; пыльца ярости может вызывать кровотечение из глаз; и так далее. Персонаж не будет знать какие именно эффекты принесет провальное зелье (и вовсе не обязательно поймет, что он провалил процесс), пока не опробует пыльцу.

Обычно носимая в небольших мешочках, пыльца фей должна войти в прямой контакт с целью, чтобы возыметь эффект. Бросок горсти пыльцы требует броска Ловкость + Атлетика (Athletics) (сложность 6); а на расстоянии больше 5 футов пыль рассеется и обнулит все успехи. Сильный ветер делает попытку невозможной. Другие способы включают посыпание цели пыльцой сверху, наполнение перчаток или одежды пыльцой, посыпание еды, смешивание с жидкостью для создания зелий и микстур, и даже бросание целых мешочков, которые разрываются при соприкосновении с целью чтобы увеличить расстояние.

Цель пыльцы фей обычно может сопротивляться эффектам, сделав бросок Силы Воли. Сложность 5 + уровень пыльцы. Некоторые примеры ниже:

Сон (Уровень Один) – цель впадает в глубокий спокойный сон на час за дозу.

Страсть (Уровень Один) – цель испытывает внезапную жгучую страсть к следующему увиденному существу соответствующего пола

Счастье (Уровень Один) – цель чувствует себя совершенно счастливой до конца сцены, снижая сложность всех социальных взаимодействий на 1.

Смятение (Уровень Два) – цели сложно концентрироваться, сложность всех бросков Ментальных Атрибутов увеличивается на 2.

Забывчивость (Уровень Два) – цель совершенно забывает события предыдущего часа, как будто за это время не случилось ничего важного.

Ярость (Уровень Три) – цель одержима слепой яростью и атакует любого, кого видит, врага или друга. Эта ярость длится до конца сцены.

Изменение Размера (Уровень Четыре) – жертва уменьшается до 1\16 размера или вырастает в 4 раза, в зависимости от типа порошка. Эффект длится сцену. Более слабые версии этого же порошка могут вызывать менее радикальные эффекты. Например на втором уровне жертва может уменьшиться в половину или вырасти в два раза.

Колонна Огня (Уровень Пять) – на цель обрушивается колонна огня, наносящая 6 уровней усугубленных (aggravated) повреждений. Сила Воли не может отменить этот эффект; жертва должна как-то избежать контакта, чтобы не получить урона.

Вложение Силы

Помимо созданных природой или выращенных сокровищ, существует много вещей, которые были специально зачарованы, в них вложили немного магии развитым использованием Владений. Во всех Дворах ценятся мастера, способные наделить обычные предметы волшебными свойствами или создать новые предметы с какими-то дополнительными свойствами. Некоторые становятся специалистами узкого профиля, например изготавливая только кольца; другие работают шире, например зачаровывая разные виды одежды. С быстрым приближением конца Клятвы Мира, все больше умельцев начинают использовать свои навыки для создания орудий войны, таких как мечи и доспехи.

Посох-шкаф

Уровень Один

Истории наполнены упоминаниями о скрытых сокровищах фей и их способности исчезать практически на месте; это простое сокровище внесло вклад во многие. Похожий на обычный посох странника или палку для ходьбы, этот посох дает доступ к шкафу или кладовой, спрятанной глубоко в землях фей. Постучав посохом по любому шкафу, двери, стволу или даже сошедшей коре дерева, его владелец активирует связь со своим магическим складом. Когда обычную дверь зачаровывает этот предмет, ее можно открыть однажды чтобы положить или взять что-то из магического «шкафа». Когда дверь закрывают, связь рассеивается. Некоторые фаэ используют эти места чтобы прятаться без опасности, выходя несколькими часами позже, когда угроза миновала.

Шапка Пренебрежения

Уровень Один

Хотя эти шапки не дают полной невидимости, в такой магии обычно нет нужды. Те, кто активно не ищет носителя шапки, просто игнорируют его присутсвие в комнате. Пока он не привлечет к себя внимания, что-то сказав или сделав резкое движение, носителя шапки нельзя заметить. Если кто-то специально осматривает комнату в поисках носителя или ищет источник шума, магия не работает.

Кольца Объединенного Зрения

Уровень Один

Эти кольца выковываются со специальными чарами, создающими между ними магическую связь. Если владелец одного кольца поднесет его к правому глазу, он увидит владельца второго кольца, как если бы стоял всего в нескольких футах от него. Туманы и тени скрывают все вокруг хозяина второго кольца, но сам он хорошо виден. Если владелец кольца поднесет его к левому глазу, он видит то, что видит хозяин второго кольца, как если бы он смотрел его левым глазом.

Зашивающая Игла

Уровень Один

Простые сокровища, созданные как подарок для домохозяек и рукодельниц в обмен на заветы, эти зачарованные иглы, заправленные нитью, магически зашивают любую дыру или отверстие, к которой их поднесли. В зависимости от типа нити, игла может зашивать порванную одежду, отверстия в мешках с зерном или даже открытые раны. Чары использованные при создании этого сокровища просты, а иглы одинаково хорошо работают с кожей, шелком или плотью. Хотя чаще всего эти сокровища используются невинно, фаэ Зимы с их помощью зашивают рты, носы и глаза своих жертв или режут их и сшивают обратно грубой нитью.

Стрела Полуночного Солнца

Уровень Два

Эти зачарованные стрелы очень ценит Двор Лета. После выстрела в ночное небо, стрела взрывается ярким светом, освещая поле боя сиянием полудненного солнца на количество раундов равное успехам в броске Ловкость + Стрельба (Archery) (сложность 6). Этот свет можно использовать, чтобы отогнать созданий тьмы и просто создать свет там, где его не было. Эти сокровища могут быть созданы для одного выстрела, или для постоянного использования – правда тогда лучнику придется найти и вернуть себе стрелу, после того как она упадет.

Стрела Чернильного Полудня

Уровень Два

Любимые Двором Зимы стрелы – ответ на Стрелы Полуночного Солнца. Если выстрелить такой стрелой в небо днем, небо потемнеет до непроницаемой черноты безлунной полночи.

Молот Вулкана

Уровень Два

Иногда называемый Молотом Гномов представителями северных культур, этот молот обладает чарами связанными с ковкой оружия и доспехов. Орудие магически усиливает металл, используемый для таких предметов, позволяя им наносить или выдерживать больше урона. Любое оружие выкованное с помощью этого молота не будет нуждаться в заточке и станет наносить дополнительный уровень повреждений в бою. Доспех, созданный с помощью этого молота, дает дополнительный кубик на поглощение. Похожие молоты и другие инструменты существуют для создания украшений, одежды, обуви и прочих предметов.

Узда Пегаса

Уровень Три

Вдохновили ли фей человеческие легенды о крылатых лошадях на создание этого сокровища или наоборот, об этом много спорят мудрецы-Гуманисты. Надетая на любое животное, обычно лошадь, уздечка дает способность к полету, пока не будет снята. Животное не будет двигаться быстрее, чем на земле, или переносить больший вес, и оно становиться очень непостоянным и неуверенным в себе без почвы под ногами. Сложность всех бросков на управление животным в воздухе увеличивается на 3, а неуспешные броски могут заставить ездока упасть со спины лошади (противостоящий бросок Ловкость + Атлетика (Athletics) (сложность 6). Провалы вынуждают животное скинуть седока и улететь в панике. Животные могут привыкнуть ходить по воздуху; это требует месяцев тренировок с бросок Харизма + Верховая Езда (Riding) (сложность 7) каждую неделю. После 10 последовательных недель обучения (без неуспешных бросков), персонаж не испытывает трудностей с управлением животным в воздухе.

Прорастающий Амулет

Уровень Три

Это сокровище было изначально создано древесным инанимэ, чтобы наказать королеву, которая нарушила завет и вошла в его рощу. Фаэ создал прекрасный амулет и отдал его одной из служанок королевы как подарок для ее госпожи. Королеве понравилось изящно сплетенное серебряное ожерелье, и она надела его на шею. В следующий раз, когда она ступила на землю вне дома, ее ноги пустили корни в землю, а ее тело и руки стали стволом и ветвями дерева. Разоблачив себя как фаэ леса, инанимэ взял амулет назад и произнес предупреждение двору королевы, чтобы они не вторгались слишком далеко в окрестные леса.

С того времени были созданы похожие кольца, диадемы, даже посохи и мечи, чтобы врастить противника в землю. Это сокровище должно войти в контакт с кожей жертвы, пока она стоит на мягкой земле; те, кто понимают причину своего несчастья могут сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы игнорировать эффекты один раунд – достаточно долго чтобы снять украшение или прекратить держать заколдованное оружие.

Двойное Стекло

Уровень Три

Одно зеркало, магически разделенное надвое, Двойное Стекло дает возможность общаться на больших расстояниях. Два зеркала работают как окна, их владельцы могут видеть и говорить друг с другом, и быть увиденными и услышанными через них. Фаэ используют эти сокровища, чтобы поддерживать связь со шпионами и убийцами или иметь возможность поговорить с близкими советниками или союзниками. Эти магические зеркала никогда не ничего не отражают, что делает их чары очевидными для смертных.

Флейта Бурь

Уровень Четыре

Этот маленький инструмент наделен силой Рассвета и способен вызывать и легкий ветерок, и безжалостный шторм. Одна мягкая нота, сыгранная на флейте, призывает ласковый ветер. Если играть дольше, сила ветра увеличивается, вызывая бурю всего через несколько минут игры. Продолжение вызывает полную силу ветра и дождя, создавая ураган невиданной силы – способный сравнять деревню с землей. Такой сильный шторм скорее всего вырвет флейту из рук музыканта или, по крайней мере, заставит его прекратить играть (Сила (Strenght) + Атлетика (Athletics), сложность 7).

Ветер создаваемый этим мощным инструментом не совсем бесконтролен, и опытные музыканты могут научиться направлять бурю. Мастера флейты могут обрушивать порывы ветра во врагов, вызывать торнадо, проносящийся по армии, или создавать зоны неподвижного воздуха вокруг себя, чтобы продолжать играть. Такой контроль требует броска Харизма (Charisma)+ Выступление (Performance) (сложность 8). Успехи определяются по следующей таблице:

1 успех – можно направлять ветер в определенную сторону

2 успеха - направлять ветер в конкретные цели (увеличивает сложность их физических действий на 2)

3 успеха- создавать зоны спокойного воздуха вокруг людей и небольших областей

4 успеха – вызвать небольшие торнадо в области (наносит 10 кубиков летального урона, Ловкость (Dexterity) + Атлетика (Athletics), чтобы снизить урон)

5 успехов – вызвать торнадо на конкретные цели (наносит 12 кубиков летальных повреждений, Ловкость (Dexterity) + Уклонение (Dodge), чтобы снизить урон)

Ножны Эскалибура

Уровень Пять

Хотя это и не настоящие ножны Калибурна или Эскалибура, это редкое сокровище столь древнее и обладает такой мистической силой, что стало ассоциироваться с этим легендарным оружием. Любой меч, который достанут из ножен, по слухам, не сломается в бою, но настоящая сила сокровища - в его способности исцелять.

Пока владелец держит ножны при себе - его кровь не прольется. Любые летальные и усугубленные (aggravated) повреждения от колющих и режущих ударов не проходят, а ушибы

(bashing) сильно снижаются. Самый низкий уровень здоровья до которого можно довести владельца этого сокровища ушибами – Поврежденный (Injured). Другие типы повреждений, которые не связаны с потерей крови (например огонь, холод или утопление) наносят нормальные повреждения.

Заклятые

Не все сокровища можно использовать свободно – некоторые требуют чего-то взамен. Хотя для их создания требуется совсем иной процесс, заклятые сокровища куда сильнее простых зачарованных предметов. Такие могущественные сокровища не просто заряжены силой магии Владений, но магическая сила привязана к предмету силой завета или клятвы. Обычно в такие предметы заключают спрайтов, но встречаются клятвы, привязывающие Принятых фаэ, духов природы и даже демонов.

Такие сокровища часто несут в себе часть личности связанного, доброй или злой, и могут быть использованы только, пока условия завета соблюдаются их владельцами. Некоторые особенно сильные заклятые сокровища могут даже говорить с обладателями; они сохраняют какое-то сознание. В других случаях, привязанное существо впадает в состояние сна, пока клятва не разрушится и оно не освободиться. Такие орудия чрезвычайно редки, так как искусство заклятья исчезло в веках, и заветы разрушились во всех сокровищах, кроме тех о которых заботились с особым тщанием.

Сотрясающий Молот

Уровень Три

Эти мощные оружия были выкованы на пике Войны Времен Года, и только немногие знают о них сейчас. Спрайты, рожденные в землетрясениях и оползнях обычно заперты в этих сокровищах, или даже проклятые каменные и земляные инанимэ. Сущность этих земляных существ придает силу обычному оружию, создавая сотрясающуюся волну, проходящую через жертву при ударе. Такие молоты разбивают доспехи, разрывают внутренние органы, расщепляют мощные дубовые двери и даже низвергают каменные башни.

Обычное повреждение зависит от типа дробящего оружия, которое использовали для создания сокровища, обычно боевого молота или булавы. Успешно нанеся урон жертве, Сотрясающий Молот наносит два дополнительных уровня усугубленных (aggravated) повреждений от внутренних кровотечений и разрывов. Взамен, оружие должно покоится в земле одну неделю каждый месяц. Если лунный цикл прошел, а оружие не было закопано, связанный дух или инанимэ освобождается.

Меч Утопления

Уровень Четыре

Также созданные в течение Войны Времен Года, эти орудия связывают водного духа или инанимэ, которые либо отказались от свободы ради какой-то цели, либо были скованны против воли.

Только два подобных оружия известны сейчас, хотя куда больше скрыто на дне моря теми фаэ, которые ждут конца Клятвы Мира. Водная энергия скованной сущности проявляется в битве, заставляя воду залить легкие жертвы при ударе. Такие атаки вызывают панику и паранойю, жертва начинает кашлять и плеваться морской водой.

Обычные повреждения зависят от типа режущего оружия, которое использовали при создании сокровища, обычно меча или рапиры. При успешном ударе (то есть том, который причинил повреждения), сокровище внедряет морскую воду в легкие жертвы, вызывая страшный кашель. Жертва не может предпринимать ничего до конца раунда и должна сделать бросок Силы Воли (сложность 6), что в следующий ход делать что-то кроме как плеваться водой. Если три таких броска Силы Воли безуспешны, или, если был провал, жертва становиться Недееспособна (incapacitated) и умирает, если воду не вывести из легких.

Взамен, оружие нужно погружать в морскую воду каждую ночь, или клятва нарушится и запертая сущность освободится. Немногие известные мечи держат в морской воде постоянно, пока они не понадобятся.

Котел Кошмаров

Уровень Четыре

Созданные, чтобы вселять панику и отчаянье в сердца врагов Двора Зимы, эти котлы заставляют самые темные кошмары своих жертв стать реальными на короткое время. Для того, чтобы магия сработала, часть жертвы – локон волос, вырванный зуб или отрезанный палец - нужно соединить с разными зельями в котле. После этого проводят сложные ритуалы, дающие плоть картинам самых страшных кошмаров жертвы.

Эффект длится только час за каждую ночь использования котла, а все ингредиенты в котле уничтожаются в процессе. Но даже часа паники хватало, чтобы посеять ужас и отчаянье среди Дворов в Войне Времен Года. Перворожденная Двора Лета была медленно съедена заживо в своей постели; королевство Весны было почти уничтожено набегом великанов; а старый мастер Двора Осени был убит двойником фаэ, которого недавно Принял.

Перворожденные Зимы значительной силы заточаются в такие сокровища, и их необходимо омыть человеческой кровью после каждого использования, или фаэ освободится. Только два подобных сокровища Зимы были найдены. Первый уничтожил фаэ Весны, осознавший его способности, второй забрал фаэ Осени, чтобы «изучить».

Звезда Кастора

Уровень Пять

Упавшая с небес в окружении молний, неся за собой неровный хвост огня и света, Звезда Кастора гудит от хаотичной энергии, отчаянно жаждущей освобождения. Когда ее впервые обнаружили, огромная металлическая глыба была настолько заряжена молниями, что сияла синим в ночи и заставляла подходящих бросить металлическое оружие, после сильного удара в руку.

Забрав ее в давно забытое королевство Двора Весны, мудрецы обнаружили что камень имеет связь с энергией самой молнии – до такой степени, что вызывает неприятные ощущения у всех, кто носит металлические украшения или броню. Решив использовать этот предмет как оружие, три инанимэ молнии позволили заточить себя в нем, дав силу и контроль владельцам артефакта.

При активации (фаэ с Рассветом не меньше 3 должен Высвободить это Владение), Звезда Кастора начинает сиять зловещим голубым светом и гудит достаточно громко, чтобы отзвук услышали по всему полю боя. Зазубренные молнии разлетаются во все стороны, притягиваемые любым металлом – от браслетов и кинжалов до кольчуги. Все, у кого на себе есть металл, в радиусе 500 футов должны поглотить 3 уровня летального урона каждый раунд контакта со своими металлическими вещами. Те кто находиться дальше, но в радиусе полумили, получают один кубик летального урона каждый раунд.

Звезда Кастора всегда должна находиться под открытым небом, или инанимэ освободятся. Ее нельзя накрывать тканью или хранить под крышей, нельзя забрать в пещеру или другое закрытое пространство. Хотя она использовалась для разрушительных действий в Войну Времен Года, уже три сотни лет как Звезда будто исчезла. Кто-то говорит, что она потеряна в Туманах вместе с каким-то забытым королевством, а другие, что клятва была нарушена и артефакт уничтожен.

Лизель посмотрела прямо на Гарейна, сжав губы. «Я не верю тебе».

Гарейн беспомощно покачал головой. «Моя любовь, я не могу показать тебе. Я не могу, не сейчас».

«Потому что я этого не вынесу?»

Гарейн бессильно кивнул. Ее усмешка была тем, чего *он* не мог вынести. «Прошу, подожди до следующего полнолуния. Я заберу тебя в мои владения…»

«Во дворец? Крепость фей, где тебя почитают, как правителя?»

«Как солдата», - прошептал он. Он показал на себя, не зная почему. Владение Дня скрывало его облик телом человека, не отличающегося от других.

Лизель повернулась к нему спиной. «Ты приходишь ко мне каждую ночь и берешь меня. Ты получил мою девственность, мою невинность, и ты сказал, что заберешь меня отсюда…»

«И я это сделаю». Голос Гарейна стал глубже. Он начинал злиться. «Я обещал тебе, что заберу тебя в мой дворец, и ты будешь жить, как королева, но ты должна иметь терпение. Если ты увидишь меня здесь, если услышишь мой голос…» Он умолк. Его голос мог заставить голодных волков склониться, а камни рыдать. Он не знал, что он сделает с ревнивой влюбленной смертной девицей.

«Я не верю тебе»,- сказала она, но ее голос дрогнул. «Я думаю - ты лжец, путешественник, который хотел только взять меня и сбежать к следующей доверчивой девке, которая захочет раздвигать для тебя ноги».

Гарейн сжал зубы. Если бы его войска слышали, что человек говорит с ним таким образом… «Почему ты перестала мне верить?» Он шагнул вперед и дотронулся до ее плеча. «Ты верила мне вчера, почему сомневаешься сейчас?»

Он не мог смотреть ей в лицо, но он взглянул на ее тело и все понял.

«Кто-то велел тебе спросить меня». Она ничего не сказала. «Кто-то сказал тебе, что я лгу». Она кивнула. «Кто это был?».

Она не ответила, но Гарейн видел, что сказало ее сердце. Он увидел лицо отродья Осени по имени Бефет, и его сердце разорвалось, как почка весной. «Ты так быстро разуверилась во мне, так быстро отдала предпочтение другому?»

Она повернулась к нему, чтобы извиниться, отрицать все или просить прощения – Гарейн так и не узнал. Он стоял там во всей своей славе, Чары Лета исчезали, показывая его истинный облик. Он не сильно изменился, в отличие от некоторых представителей его Двора, Гарейн был похож на человека. Но потом он заговорил.

Вокруг все деревья склонились ближе, чтобы слышать. Трава вытягивалась из земли, а лесные твари подошли бы, если бы посмели, стараясь уловить хотя бы один звук голоса Гарейна Вызвающего Слезы.

Но Лизель слышала его слова, и она упала на колени, захлебываясь слезами.

Гарейн повернулся и ушел обратно в лес. Лизель будет плакать вечно, зная, что она потеряла.

И хотя ни одной слезинки не скатилось по его щекам, будет плакать и Гарейн.

Глава Шестая: Рассказчику

И тогда она начала кипятить котел, который должен был непрерывно кипеть год и один день, пока три благословенные капли Вдохновения не будут получены.

- Мабиногион

«Темные Века: Фаэ» рассказывают о таинственных существах, но Рассказчик не должен примерять одежду обычного сказочника. В отличие от традиционной сказки, игра происходит с точки зрения фей, а не людей. Задачи и планы Доброго Народа вполне нормальны для них, хотя пугают и поражают смертных в Темные Века. Это изменение перспективы очень важно, потому что ваши игроки должны воспринимать других, как зрителей, пока вы создаете рамки, в которых возникнет новый миф.

Это все выглядит довольно высокопарно, но на самом деле значит, что игроки и Рассказчик могут развлекать себя двумя разными способами. Ваша группа может получать привычное удовольствие от участия в приключениях и развития сил клятвенного круга, но вы также можете играть так, как будто эту историю рассказывают другим. Забудьте на время все внутреннее знание, которое вы получили, играя за фей, и посмотрите, получилась ли хроника хорошей историей сама по себе. Рассказчики должны находить вдохновение, чтобы игрокам было интересно играть, в этих мифах, в хрониках достаточно странных для легенд о фаэ и достаточно простых, чтобы по ним можно играть.

Двойной Совет

Этот раздел преследует две цели. Мы даем советы, как проводить игру по «Темным Векам: Фаэ», углубившись в мифическую обстановку и роли фей, но мы надеемся, что вы прочитаете, что здесь написано и используете это, чтобы убедиться, что игроки создали хорошее прошлое для своих персонажей. Просто помните, что фаэ не связаны человеческими концепциями – даже описанными здесь. Не бойтесь придумывать странные и смелые решения, которые будут соответствовать вашему представлению о Темных Веках.

«Темные Века:Вампиры» дают основные установки для Рассказчика. Чтобы избежать лишних советов, мы обсудим подход основанный на персонажах – хороший метод, учитывая, что фаэ могут принимать любую форму. Вместо того, чтобы сделать эти отличия обыденностью, мы помещаем их в центр истории. Мифология, вдохновляющая фаэ, описывает сильных героических личностей и ужасных уникальных чудовищ. Используйте «Темные Века: Вампиры», чтобы создать фундамент истории, но используйте то, что прочтете здесь, чтобы населить это историю запоминающимися союзниками, противниками и живыми загадками.

Странная и Дикая Природа

«Темные Века: Фаэ» не раскрывает истинную природу Доброго Народа. Если вы хотите, вы можете решить, что правда; но не утруждайтесь прописыванием всех деталей. Настоящие мифы изменяются от времени; богини становятся святыми, а каменные круги - церквями. И все же, вам может быть приятно определить для себя, кто же на самом деле такие фаэ, потому что это придаст вашим хроникам структуру. Не думайте, что это значит, что *игроки* должны знать правду. Если позволить им узнать, кем на самом деле являются фаэ, это сделает их более приземленными и разрушит возможность давать подсказки в ходе хроники. Мы советуем вам скрывать правду до последнего момента откровения. Что бы вы не решили, убедитесь, что это соответствует истории. Изменение мира это одна из привелегий Рассказчика, но оно всегда должно соответствовать тем целям, на которые направлена игра.

После этого предостережения мы приводим несколько вариантов происхождения фаэ:

Падшие Ангелы

У фаэ есть разрозненные и редкие легенды о Создателе. Мудрецы говорят, что Он вернулся на Родину, после того, как создал их, или что Она живет в земле, дожидаясь конца Войны Времен Года. Фаэ не очень занимает, чего хочет Создатель; верящие считают, что Принятие внушает Ее волю прямо в душу. Все, чего они хотят, естественно проистекает из нужд мира.

Разумеется, смертные тоже говорят о Создателе; в мире Темных Веков Бог повсюду, благословляет и осуждает всех согласно своей непогрешимой воле. В эту эпоху ничто не избегает соотнесения с Богом. В своем роде, даже языческие ритуалы принадлежат Ему, потому что являются ошибками, порожденными Его падшими ангелами. Большинство фей боится и избегает церковь, из-за ее силы, сокрушающей их. Редко можно встретить фаэ, который утверждает, что единый Бог его Создатель, потому что зачем бы Создателю так гневаться на свои творения? Ученый священник найдет простой ответ: Бог создал Люцифера, который пал в Ад; выжившие духи языческих времен прямые слуги Врага, которые должны быть уничтожены праведниками.

Что, если это правда?

В этом случае, фаэ - это ангелы, ослушавшиеся Господа. Вместо служения Богу, они играли с силами, которые Он даровал, высвобождая хаос на Земле. Это сообразуется с учением церкви, утверждающей, что мир в руках Дьявола. Подменыши могут быть Нефелим: отродьями людей и нечестивых ангелов. Но фаэ не обязаны быть потерянными слугами зла. Они могут быть и раненными ангелами, восстанавливающими силы на Земле, пока в Судный День их не призовут.

Это рождает ряд вопросов. Почему фаэ забыли о своем прошлом? Заключили ли они союз с Богом или с Сатаной до потери памяти? Какую роль они играют в божественном или дьявольском плане? Вы можете давать намеки на ответы в вашей хронике. Демон может оскорблять клятвенный круг, за то что они забыли свою истинную природу. Высвобождение может иметь очевидно инфернальные проявления.

Святая Бригитта и другие преимущества

Существует известный стереотип о том, что Церковь просто подмяла под себя язычников и похитила их церемонии, но не в этом причина. Беседы с помощью меча не были популярны до Карла Великого. Христианские короли и вожди навязывали религию своим подчиненным, но также происходило и в до-христианские времена. Так же, как и прежде, люди адаптировали новую религию под свои старые верования до такой степени, что забыли имена старых богов, но продолжали исповедовать религию со своими отличительными чертами. Хотя церковь не терпит конкуренции, новообращенные язычники не так привередливы. Сперва многие из них принимают Христа наравне со старыми богами без особенных возражений.

Мудрые фаэ могут использовать это в свою пользу, выставляя себя живыми святыми или ангелами и устраивая праздники для усиления своих заветов. Рассказчику нужно решить насколько успешна такая тактика. Помимо недовольства Покровителей (представляя себя святым, фаэ оскорбляет старые обычаи) это может привлечь тайную Инквизицию, готовую выжечь нечестивчев огнем и мечом.

История: Встречайте нового святого

Клятвенный круг игроков приходит в близлежащий феод и обнаруживает, что селяне почитают нового святого, которого благодарят за обильные урожаи и дрожат от страха пред его имени. Местный священник с трудом разбирает буквы и недавно передумал просвещать ближних, что Церковь не одобряет их нового покровителя.

На самом деле за всем стоит недавно прибывший подменыш Двора Лета. Он появился с нимбом, вызывал розы и вино, и посчитал себя очень умным, создав заветы, напоминающие благочестивые молитвы. Он считает, что ритуалы Церкви скоро потеряют свою чудовищную власть над ним. К сожалению, даже направленная ложным образом вера все еще сильна; обманщик получил по заслугам, когда лидер его собственного еретического культа внушил местным жителям столько смелости, что они нарушили завет с ужасной аристократкой Двора Зимы. Хотя Эхо вредили старому холодному чудовищу, она обещала отомстить с первым снегом, заставив все баронство заплатить за неосмотрительность глупца из детей Лета. Может ли клятвенный круг разоблачить ложного святого не привлекая охотников на ведьм? Могут ли они смягчить аристократку Зимы настолько, что она согласиться на компромисс?

Древние Боги

Другая версия, та в которую часто верят сами фаэ: они языческие боги. Феи точно заставляли людей с помощью заветов поклоняться им в прошлом. Возможно, что величайшие из Доброго Народа имеют власть над сотнями людей, наслаждаясь Золотыми Заветами в священных рощах и храмах.

Легенды размывают границу между богами и Добрым Народом. Какие-то виды фей считаются потомками богов, а древние религии первейший источник знаний о феях. Их связь со стихиями делает их похожими на богов, способных метать молнии и низвергать огонь, как говорится в мифах. Инанимэ это боги рек, деревьев и древних камней. Подменыши – классические герои: потомки богов и людей, как Кухулин и Ахиллес.

Если фаэ – тени старых богов, то выжившие с Золотым наследием будут напоминать величественных персонажей древней поэзии, таких как Зевс, Морриган и Тор. Нижестоящие по иерархии фаэ играют роль местных дриад и кузнецов-цвергов. Они не обязаны верить, что их пантеон существует. Человеческое почитание часто приносит пользу даже если они ошибаются в деталях. С другой стороны, легенды могут быть правдой: Олимп и Вальгалла могут быть частью Родины, спрятанной величайшими богами, ожидающими конца христианства – или прихода Рагнарека. Являются ли фаэ эманациями этих спящих богов, или они сами боги, поврежденные древней катастрофой или разрушением могущественных заветов?

В любом случае, заветы становятся особенно важны. Многие из них имеют форму религиозных праздников и фестивалей; фаэ очень стараются поддерживать их перед лицом вторжения христианства. Рассказчик должен решить сохраняют ли эти ритуалы силу, если их начинают посвящать в честь святых Церкви. Если так, старшие феи сохраняют крепкую связь с миром, как святые и старые легенды. Если нет, сила этих заветов похищается со сменой религии; фаэ должны отвоевывать их обратно.

Джинны

В исламе джинны – создания бездымного огня с огромными способностями к иллюзиям. Они могут заключать сделки, чтобы исполнять мечты людей, но праведники могут сопротивляться их искушению. В конце концов эти мифы описывают существ очень похожих на Добрый Народ по своим силам. Вы можете создать конкретных фаэ по образцу этих коварных духов пустыни или даже использовать этот миф для объяснения происхождения фей. Согласно ему джинны были созданы вместе с людьми, как сияющие аналоги смертной глины.

История: Странная дипломатия

Омытая верой, рожденной в религиозных войнах, Иберия является домом для немногих упорных фаэ. Одна из этих обычно замкнутых и могущественных аристократов навещает клятвенный круг игроков, говоря о проходах, захваченных странными духами, происходящими из мусульманских земель. Несмотря на всю ее силу, аристократка мало знает об атаковавших ее, и предлагает щедрую награду мудрецам, которые могут изучить область и найти решение. Когда персонажи прибывают на место, они видят что старый дом аристократки сторожат смертные, порабощенные иллюзией золота и жаждущие закаленного Владениями оружия. Чтобы победить джинна, похитившего дом аристократки, они должны обнаружить странные заветы, привязывающие их к миру смертных: обещания включающие лампы, кольца, мистические печати и цитаты из Корана.

Воплощения Снов

Есть еще одна версия, пусть абсолютно чуждая мышлению Темных Веков. Хотя фаэ тяжело понять и иногда невозможно даже смотреть на них без ужаса, многие отражают культуры в которых живут. Частично это происходит из-за заветов, привязывающих фаэ к обществу смертных. Тот факт, что простые смертные могут дать фаэ силу противостоять Эхо, весьма загадочен, но о нем редко задумываются. Так всегда было, а заключать заветы естественно для фаэ.

На самом деле эти заветы показывают, что человечество может изменять условия существования фей, хотя оно редко оказывается на условиях хотя бы честной сделки. И все же человечество это ключ к способности фей адаптироваться в меняющемся мире. Фаэ, пытающиеся привлечь смертных в свои планы и тайные армии, больше не могут игнорировать этот факт. Очень немногие из Доброго Народа задумываются, что являются возможно не просто воплощениями сил природы или древними богами, но что они сформированы человеческой волей и желаниями. Для большинства это просто тихие размышления, но несколько подменышей начали серьезно исследовать этот вопрос. Их обычно считают сумасшедшими и оскорбляющими честь Дворов.

Если фаэ частично или полностью происходят из людских снов и мечтаний, то хроника будет находиться под сильным влиянием положения людей. Заветы - это часть войны за сердца и умы людей – и фаэ ее проигрывают. Рассказчик может показать исчезающее место фаэ в снах людей постепенно уменьшая силу заветов. Смертные делают Эхо сильнее, часто отправляя даже могущественных аристократов на Родину.

С другой стороны, хроника о рожденных из снов фаэ не так мрачна. Возросшая угроза толкает фаэ в новые земли. Возможно легендарный Винланд викингов будет надежным убежищем, но что если странные фаэ уже живут там? Для действительно жестокой игры, вы можете позволить персонажем радикально изменить мир. Они могут вернуть назад язычество в сердце Европы или вторгнуться в культ святых. Они могут вдохновлять дружественные ереси и даже начать Реформацию несколькими веками раньше.

Чары и Философия

Мир Темных Веков верит преданно и не склонен к поискам личной истины, но это не значит, что такая концепция вообще не существует. Церковь унаследовала многое от греческой интеллектуальной традиции. Монахи в поисках теорий, подтверждающих доктрину Церкви, копируют произведения Платона и других философов с великим умением.

Константинианцы и другие любознательные фаэ могут начать читать древних мудрецов в монастырских библиотеках. Если вы сочли, что фаэ появились из человеческих снов, вы можете использовать философию, чтобы подтолкнуть персонажей к лучшему пониманию их места в мире. Не утоните в подробностях о том или ином философе; сделайте текст частью сюжета. Древний софист может пролить свет на до сих пор неизвестный способ применения Владений, или вдохновить мудреца фаэ на создание более могущественных заклинаний. К тому же, можно не говорить, что фаэ записали свои собственные секреты скандинавскими рунами, огамом и латынью.

История: Имя Осени

В монастыре в Нормандии день и ночь не сменяют друг друга больше; солнце висит над самым горизонтом постоянно. Вспаханные поля покрыты гнилью опавших листьев. Это все работа фаэ Осени, которая надеется заставить монахов уйти, чтобы она могла забрать всего одну книгу из их библиотеки. У нее достаточно сил, чтобы ворваться внутри и убить всех на своем пути, но она опасается силы книги. В ней содержатся теории греческого философа. Этот автор утверждает, что дриады и наяды его народа созданы человеческим воображением и утверждает, что просвещенный монарх может манипулировать верованиями своих людей, делая богов инструментов своей воли.

На самом деле, брат фаэ по клятвенному кругу уже открывал книгу год назад и пострадал от ужасного безумия: он забыл свою истинную природу! Теперь он правая рука настоятеля и убеждает монахов остаться несмотря на странные сумерки и умирающую землю. Персонажи игроков должны раскрыть тайну книги и вернуть своего потерянного собрата в здравый рассудок до того, как философия распространиться, угрожая фаэ беспамятством и смертью.

Персонажи Рассказичка

Сеттинг Темных Веков имеет множество самых разных мистических подводных течений, но вы можете найти хорошую базу для своей истории даже сосредоточившись на одном типе сверхъестественных существ. Вы должны сделать фаэ запоминающимися. Это значит, что нужно создать интересных фаэ Рассказчика, с которыми будут взаимодействовать персонажи.

Прежде чем мы поговорим о создании кого-то из Доброго Народа, обсудим основные проблемы с созданием персонажей Рассказчика. Никогда не создавайте персонажей Рассказчика, которые сделают действия игровых персонажей не нужными. Если барон ап-Круах может сражаться и подчинять всех магией, действия персонажей бессмысленны. Если он это показывает, вы сильно принижаете персонажей. Не делайте этого. Запоминающиеся персонажи всегда имеют какую-то слабость или нужду.

Потом убедитесь, что ваши персонажи Рассказчика имеют какую-то жизнь и мотивацию помимо продвижения сюжета. Барон ап-Круах может быть стражем Черных Яблок Зимы, но он выбрал эту должность не в надежде, что клятвенный круг игроков придет сражаться с ним или торговаться за его сокровище. Возможно он сделал это из чести – или чтобы показать свою рыцарскую любовь к другой фаэ. Его могли проклясть или он проиграл пари. Это делает персонажей более правдоподобными и дает вам больше подробностей, чтобы двигать сюжет в случае нужды. Игроки всегда будут делать что-то, чего вы не предполагаете; часть истории персонажа может выйти на первый план если, например, игроки исследуют прошлое барона и убедят его истинную любовь отозвать его от Яблок.

Персонаж - это сюжет

Хотя мы предупредили вас не делать так, чтобы персонажи Рассказчика затмевали персонажей игроков, в следующем разделе вы найдете персонажей Рассказчика, которые являются зачинщиками истории. В этом нет противоречия.

Большая часть историй нуждается в ком-то и чем-то, чтобы начаться. Даже политические объединения, такие как Покровители, не просто идеология, привязанная к кучке говорящих голов. У каждого члена есть свои причины, чтобы восстанавливать традиционную смену Дворов.

Воплощения Природы

Темные Века: Фаэ не следует какой-то существующей культурной традиции, но и не игнорирует эти традиции. Чтобы придать вашей игре остроту, вы можете захотеть прибегнуть к реальным

мифам и легендам, делающим ваших персонажей Рассказчика узнаваемыми. Тоже самое, разумеется, относиться к персонажам игроков, так что не бойтесь устанавливать такие рамки.

Являются ли феи каким-то мировым архетипом или явлением уникальным для Западной Европы вопрос спорный, но их качества можно найти в волшебных народах по всему миру. Детали меняются от местности к местности, но с достаточно широким взглядом вы можете собрать значительно больше источников. Мы бы разбили их на две категории: мифы, которые описывают фаэ, когда их считали богами и героями; и сказки, в которых мифы превратились в истории о скрытых феях и силах природы, которые господствующая религия и культура не может полностью подчинить.

Верования Темных Веков меняются, идя от античных мифов к тем сказкам, которые многим из нас рассказывали в детстве. Темные Века: Фаэ склоняется к древним мифам, но не совсем отрицает то, что придет за ними. Смотрите на мифы и детские сказки как на разные чаши весов, и установите настроение вашей хроники в том соотношении, которое вас устраивает.

Мифы

Западные сказки это разрозненные потомки языческого фольклора, особенного того, что касается домашнего очага и богов природы. Хотя самым живучим представлением является традиция домовых фей (то, что фаэ в этом сеттинге сочтут работой для спрайтов), мы не должны забывать огромный пантеон частью которого они когда-то были. Когда мы смотрим с этой позиции, первыми на ум приходят кельтские и скандинавские мифы, но Темные Века: Фаэ достаточно гибки, чтобы включить гораздо больше. Возьмите греческие, африканские, даже индийские мифы. В каждой из этих культур, множество богов обитает в сокровенных местах; с ними может быть опасно иметь дело смертным, но они подчиняются высшим силам – даже если эти силы используют слабые, но умные (или удачливые) смертные.

Одним из преимуществ этого метода является то, что вы можете подчерпывать идеи для сюжета и подробности для мира прямо из огромного корпуса мифов всех народов. Это дает Рассказчику возможность вводит высшие силы, например Судьбу, скандинавских Норн и других божественных хранителей судьбы. В Темных Веках : Фаэ это самые могущественные феи и даже другие могущественные сущности, определить природу которых не так легко.

Языческая мифология может быть очень полезна при создании яркого двора или клятвенного круга. Например вы можете создать группу фаэ Зимы, созданных по модели скандинавских цвергов, подземных существ, искусных в кузнечном деле, которые произошли из личинок в теле мирового великана Имира. Помня это описание, вы можете создать клятвенный круг, использующий Владения, чтобы связывать личинок и червей для ужасных эффектов, но владеющий зачарованным оружием, которое может решить исход одной из крупных битв Войны Времен Года. Обычно эти фаэ живут в туннелях, которые выглядят так, как будто их прогрызли в скале.

История: Рыцари Черной Гнили

Но помните, что фаэ не связаны правилами человеческой мифологии; так что переплетайте и развивайте мифы так, как вам покажется нужным. Клятвенный круг, описанный выше, может подражать смертным рыцарям, но их коней поедают черви, а их кодекс чести непонятен

окружающим. Это можно сказать о Рыцарях Черной Гнили, группе фаэ Зимы, которые путешествуют в дикой местности Дании, на мертвых конях, которые легко могут пересекать горы. Местные люди, помнящие старые обычаи, называют их цвергами из старых легенд и едят сырое гниющее мясо по определенным праздникам, выполняя завет с Рыцарями.

Клятвенный круг верен идеям Покровителей и наказывает всех, кто хочет возобновления Войны Времен Года; но три ночи назад огромное облако ворон влетело в жерло пещеры, ведущей в подземное жилище круга. Черная Гниль - блестящие кузнецы, и аристократы других Дворов опасаются, что они куют оружие для нового витка в спорах Покровителей. Ходят слухи, что появляющиеся топоры и мечи будут использованы для того, чтобы убить самых ярых сторонников войны, вне зависимости от их Дворов. Покровители наберут армию партизан и будут проливать кровь фаэ, пока не воцарится мир. Что до цвергов, они будут рады напоить червей Имира кровью желающих войны.

С другой стороны, кузница Черной Гнили может дать огромные силы тому Двору, который будет ей владеть. Вышестоящие могут попросить персонажей украсть оружие у Рыцарей или их могут нанять Покровители, чтобы помочь Черной Гнили выдержать осаду, пока их работа не будет сделана. В любом случае, извилистые переходы, могущественное оружие и отвратительные фаэ являются достойным вызовом.

Истории о феях

Истории о феях это еще один источник вдохновения, но их нужно использовать осторожно. Истории о феях (и поздние сказки) были существенно исправлены, особенно во время их возрождения в Викторианскую эпоху и из-за усилий желающих добра, но не приемлющих насилия, цензоров разных времен. С другой стороны, не нужно отвергать сказки сразу. Источники вроде *Красной Книги Фей* могут дать вам отличные идеи для хроники, пока вы используете их разумно.

Ритм - это сердце сказок и следы их происхождения из устных преданий (на самом деле мы можем видеть эти следы и в старых мифах, но большинство из нас не знает древне-скандинавского и тому подобных языков, так что мы не улавливаем связь). Вы можем видеть повторяющиеся припевки, стихи, танцевальные и причудливые обряды, связанные с силой фей. Сами истории придают ритм сюжету, так что злые проклятья и способы исцеления следуют тройному правилу. Хотя это не совсем очевидно, Рассказчику это может очень пригодиться. Ритмический язык создает ощущение иномирности. Но будьте осторожны, потому что если вы переиграете (и если персонажи будут говорить стихами), то просто сделаете историю глупой. Но при правильном применении это инструмент может отразить нечеловеческое мышление и чувство, что игроки находятся вне обычной реальности.

Например, история Румпельштильтскина содержит все элементы, знакомые по Темным Векам: Фаэ. Есть завет, который связывает фаэ с людьми, но имеет непредвиденные последствия как для людей, так и для Доброго Народа. «Карлик» обещает помочь бедной дочке мельника после того, как ее отец говорит королю, что она может прясть из льна золото. Карлик тайно делает работу за нее, требуя все большую и большую плату за это, в конце концов назвав ценой ее первенца. Она платит цену, но из-за своей гордости карлик дает ей три дня на то, чтобы угадать его имя и избежать завета. Уже ставшая королевой, дочь мельника рассылает шпионов по всей стране, пока

один из них не находит существо, которое танцует и хвастается, что никто не угадает, что его зовут Румпельштильтскин. Королева призывает его и трижды спрашивает о его имени, в третий раз говоря Румпельштильтскин. Карлик приходит в такую ярость, что разрывает себя надвое – очевидно звук его истинного имени спровоцировал Эхо.

Как Румпельтильтскин, фаэ из сказок очень горды и любят вмешиваться в дела людей. Вместе с особым ритмом действия и истории, они могут служить обозначением особых тем, странными союзниками и одержимыми противниками.

История: Провокатор Румпельштильтскин

Созданный из перекрученных, опаленных солнцем веток, Румпельштилтскин путешествует по Шварцвальду, играя злые шутки над бедняками с помощью своего фирменного заклинания: способности вытягивать золото из обычной пряжи. Это гордое существо, преданное делу Лета и собирающееся выращивать подменышей для новой Войны Времен Года. Его простая тактика создала дюжину новых бойцов, погружая местные земли в хаос, заставляя схватиться за новообретенное богатство.

Это только начало планов инанимэ, так как его золото фей в какой-то момент теряет ценность, превращаясь обратно в солому и лен. Несколько лордов влезло в долги, когда золото, которое они использовали на содержание армии и роскоши, превратилось в ничто, привезенное в город. Румпельштильтскин планирует послать своих подменышей к этим обнищавшим дворам с обещанием длительного богатства в обмен на важные заветы. Тогда Двор Лета свяжет территорию клятвами и объявит Черный Лес своей столицей.

Это безумная схема непременно вызовет гнев инквизиторов, вампиров, владеющих этой областью, и главное смертных бандитов и захватчиков, привлеченных экономической трагедией. Такой экстремальный план попробуют остановить другие Дворы и даже другие фаэ Лета; но подменыши Румпельштильтскина и его собственные внушительные силы делают это опасной задачей. С другой стороны, гордыня инанимэ может вовлечь его в глупое пари, до такой степени, что он даст противникам три шанса разрушить его планы – не больше, не меньше.

Роли людей и фей

После исследования фольклора и мифов, вы захотите понять что ваши персонажи Рассказчика делают и кем являются. Архетипы (не просто Натура и Маска) могут помочь, особенно тем Рассказчикам, которым требуются менее глубокие, более функциональные образы. Хотя вы можете объяснять все их мотивы, на самом деле ваши союзники, анатгонисты и другие персонажи должны продвигать историю. Осознайте это прежде, чем начнете прорабатывать другие детали.

Нижеследующие архетипы это лишь несколько примеров из множества возможных. Используйте эти идеи, чтобы сформулировать свои, потом примените к ним ту же схему, чтобы создать ярких персонажей, развивающих историю. Эти роли предназначены для фаэ и людей, хотя их легко можно применить к вампирам, оборотням и другим существам.

Трикстер

Образ трикстера почти универсален, но это значит, что существует множество его преломлений от Локи Огневолосого до шекспировского Пака. Откажитесь от искушения сделать трикстера обычным мерзавцем, который обманывает персонажей без всякого повода. В этом ключе важно помнить, что Трикстера можно победить.

Истории о трикстерах бывают двух видов. В первом случае трикстер испытывает интеллект и решимость людей воровством, мошенничеством и другими видами обмана, обычно ради собственной выгоды. В этих историях трикстера обычно побеждают, но не могут полностью уничтожить; он остается постоянной угрозой. В других историях, его шутки преодолевают жадность и застой в его обществе, заставляя правителей и законы измениться. Часто трикстер неожиданным образом решает проблемы, с которыми нельзя справиться переговорами и насилием. В любом случае, обман ведет к озарению о чем-то большем, тайном преступлении или неизбежности перемен.

В Темных Веках: Фаэ трикстер может обладать любым уровнем силы, от вороватого спрайтва до коварного старейшины Покровителей, хотя он редко имеет какую-то официальную власть. Жизнь полная обмана не дает достаточно времени для стабильной личности, необходимой князю. Вы можете использовать трикстера, чтобы испытывать персонажей слишком вовлеченных в жизнь их Дворов и наставников, или сделать его чистым антагонистом, воплощающим силы, от которых персонажам лучше держаться подальше.

Внешность: Тристер меняет облики, но во многих историях у него есть одна любимая или постоянная черта, переходящая из формы в форму.

Статистика: У Трикстеров обычно высокие Социальные и Ментальные Атрибуты, особенно Манипулирование, хотя некоторые очень уродливы и обладают низкой Внешностью. Их Физические Атрибуты менее развиты; во многих историях они почти беспомощны, если разоблачить их обман. Их сверхъестественные силы включают изменение облика, иллюзии и способность вызывать предметы – особенно богатства, чтобы соблазнять корыстных. У фаэ Владение Дня лучше всего подходит для обмана.

История: Странствующая фея обманом выманивает у персонажей ценное имущество – или даже товарища. Этот перворожденный трикстер нанять могущественным лордом фаэ, который сторожит имущество персонажей всеми доступными ему силами. Этот аристократ слишком силен, чтобы столкнуться с ним в открытом противостоянии, так что клятвенный круг должен сам стать трикстерами, ударив по гордости и эксцентричности аристократа, чтобы украсть свои вещи обратно. К счастью, первоначальный вор был только наемником. Он не пойдет с ними, но научит паре приемов за определенную цену.

Преступник

В эпоху, когда совместный тяжелый труд удерживает людей лишь на волосок от голодной смерти, Преступников боятся и ненавидят. Темные Века это не то время, когда странники и бандиты казались отчаянными романтическими ловкачами. Они были ночными мародерами, которые избегали смерти, наживаясь на других. В Англии Преступников называли «Волчьими Головами» , потому что корона платила одинаковую цену за голову волка и разбойника.

Преступник озабочен лишь свободой и выживанием; он нарушает законы, согласно которым выживает простой народ. Там где Трикстер наносит удар по уверенности людей, Преступник атакует в незащищенные места. Он воплощает опасные места, куда обычные люди не смеют заходить, от королевских лесов до зловещего места битвы или языческих руин. Отказавшись от устоев общества, он плюет на добродетель и живет насилием. Любое сочувствие, которое он испытывает, в лучшем случае быстротечно, и сходит на нет при конфликте с его собственными интересами. Сравнение с волками справедливо, ведь у него больше общего с нераздумывающим хищником, чем с мягким, цивилизованным домовладельцем. С другой стороны, он просто может быть иноземцем, который выбрал жизнь за пределами закона для выживания.

Обычный феэ-Преустпник относиться ко Двору Зимы, но существует множество исключений. Ему не важны заветы и социальные условности. Другие сверхъестественные существа могут показаться фаэ Преступниками, как маг, грабящий защищенные заветами рощи и как дикие настоящие «Вольчи Головы» : оборотни. Преступник знает, что его деяния заслуживают смерти и пыток в цивилизованном обществе; так что он прячется на границах, и сражается до последней капли крови, если власти его все же выследят. С другой стороны, его уверенность в себе может сделать его ценным союзником для персонажей, которых изгнали из приличного общества, так что они могут обратиться к Престунику за помощью. Ему нельзя доверять, но он рада работать за плату.

Внешность: Преустпника не беспокоит его внешний вид: его одежда порвана, речь груба, а оружие всегда наготове. Статус Преступника часто является вопросом восприятия, у него могут быть странные манеры и одежды из далеких земель. Для большинства, его поведение сочетает дикарство с отчаянностью, так как он понимает, что его жизнь в постоянной опасности.

Статистика: Преустпнику нужны высокие Физически Атрибуты, чтобы справляться с трудностями диких земель, но ее Социальные Атрибуты обычно низкие из-за странных и грубых манер. Сверхъестественные силы обычно улучшают крепость, скрытность и боевые навыки; с этим помогает Владение Ночи.

История: Чудовищная фея Двора Зимы переживает смерть своего клятвенного круга и бежит на территорию, удерживаемую союзниками Покровителей. Она охотиться на людей, вынуждая их нарушить заветы – они считают, что Добрый Народ забыл свои обещания не причинять вреда. Обозленные фаэ готовы отказаться от убеждений Покровителей, но ожидают клятвенный круг Авангарда, прибывающий для расследования и помощи. Персонажи могут быть членами этого клятвенного круга; они могут преследовать Преступницу или присоединиться к ней, причиняя достаточно вреда, чтобы вернуть местных фей к Войне Времен Года.

Истинный Рыцарь

Мечта о идеальном воителе распространена в средневековом воображении, особенно если романтические предания наделяют его идеалами превыше собственной жизни. До романтических рыцарей, у нас был языческие воины, как Кухулин, готовые умереть ради чести и наполненные сверхъестественной мощью. На самом деле фаэ могут встретить и даже превзойти легенду, что делает Истинного Рыцаря правдоподобной ролевой моделью – и непримиримым противником – для клятвенного круга. Один вид добродетели заслуживает награды; «Бедные Рыцари Соломнова Храма» теперь самая богатая группа профессиональных воинов в истории.

Истинные Рыцари не откупаются от войны, заменяя себя наемниками. Они сражаются на передовой, вдохновляя товарищей. Большинство с честью защищают свои гербы, хотя некоторые становятся «черными рыцарями», скрывающими свои щиты из скромности или раскаяния. Истинный Рыцарь всегда держит слово, даже если оно может привести к гибели того, что он любит. Его любовные дела всегда деликатны и никогда не завершены, чтобы не запятнать свою любовь грехом измены. Наконец он идеально храбр и никогда не бежит даже из безнадежной схватки. Это тяжелый крест; большинство рыцарей скорее удовлетворятся простым военным делом и управлением, оставив эти высокие идеалы для песен трубадуров.

Помните, что в Темные Века, такой доблестный воин будет вынужден сталкиваться с неприглядной стороной жизни. Истинные Рыцари не глупы; они не будут разбрасываться присягами и не будут выполнять обещание, вредящие невинным, не попытавшись найти компромисс. Этот стереотип обычно относиться к «Сияющему Воинству» Двора Лета, хотя Дворы Весны, Осени и Зимы обладают своими идеальными воинами. В эпоху, когда нарушение клятв ведет к новой войне, воины исполняющие свои обещания могут быть лучшей надеждой на мир. С другой стороны, клятвы могут направить Истинного Рыцаря против персонажей, заставив их столкнуться с непримиримым противником, если они не найдут способа решить дело честью.

Внешность: Обмундирование Истинного Рыцаря почти всегда безупречно, благодаря его собственном вниманию или усилиям верного оруженосца. И все же бывают времена, когда клятвы ведут его в пустынные области, и дорожная пыль и грязь омрачают его благородный облик. Несмотря на жестокую работу, он вежлив и часто рад помочь своим противникам найти компромисс, который удовлетворит его честь и их желания. Но если ситуация требует сражения, он не будет медлить.

Статистика: Идеальные воины имеют высокие Физические Атрибуты и мастерски владеют оружием. Социальные и Ментальные характеристики могут меняться: он может быть скромен, но разумен, или как Кухулин быть харизматичным, но неспособным всегда отследить последствия своих действий. Для фаэ, любое Владение, которое дает силу мечу и доспехам подойдет, вместе с заклинаниями, позволяющими обрушивать на врагов праведный гнев. Разумеется, основное преломление этого образа - христианское. Так как у фаэ обычно сложные отношения с Церковью, такие персонажи могут быть целеустремленными, честными противниками фаэ. Помните, что языческая этика дает своих принципиальных воинов, вынужденных сражаться за свои священные клятвы.

История: С возобновлением войны, воитель из Двора Осени восстанавливает свою старую клятву, он обещает убивать всех фаэ Весны, пока его противница не выйдет с ним на честный бой. Рыцарь Осени сеет опустошение в землях Весны, когда персонажи узнают, что его противница теперь дряхлая сумасшедший. Смогут ли они восстановить ее силы для поединка, пока рыцарь не причинил больше вреда?

Учителя и правители

Одни их наиболее запоминаюбщихся персонажей Рассказчика, с которыми столкнется клятвенный круг, являются их учителя и правители. Вы можете набросать общие черты мудреца или князя, но тогда рискуете получить неинтересного персонажа. Например, Мерлин

интересен не только потому, что он знает. Мерлин интересен потому, как его история конфликтует с его обязанностями.

Поэтому спросите себя, каким образом история и личность правителя или учителя способствует их позиции, а в каких противоречит. Игроки предпочитут получить совет от тщательно прописанного персонажа и знать, в чем заключается слабость их наставника. Абсолютно невозмутимые, ко всему готовые учителя и владыки вызывают раздражение и скуку. Они не только создают ощущение, что Рассказчик форсирует сюжет, они вызывают обиду и могут сподвигнуть игроков на попытку сабтировать ваши планы. Игроки хотят, чтобы их персонажи действовали вне узких рамок, в которые их загоняет Лорд Совершенство.

К тому же эти сложности характера дают зацепки для истории сами по себе. Клятвенный круг может выполнять задания, вызываные слабостью своего союзника. Дикий тролль может нуждатся в них, чтобы иметь дело с более утонченными представителями соседнего двора.

Так что помните, что благородный лорд может быть так поглощен принципами чести, что не заметит предательства в своем собственном дворе. Гордый мудрец может черпать информацию из ложного источника, или, как Мерлин, получить свое знание из источника, который может ему угрожать.

Но, в конце концов, эти учителя и правители получили свое положение по какой-то причине. Большую чать времени персонажи получают чистую выгоду от их союза. Также, как недостатки ведут к хорошим историям, достоинства могут быть полезны как обстоятельства, а великие военначальники и мудрецы могут привести персонажей к славе.

Назначение клятвенного круга

Клятвенные круги создаются по каким-то причинам. Это кажется очевидным, но об этом не стоит забывать. Слишком чатсо персонажи просто переходят от одной истории к другой. Ваша задача как Рассказчика привести большую часть происходящего к общей теме или сюжету. Вы можете и должны делать исключения; иногда ваши игроки могут просто устать от бесконечной вражды с Князем Морозом (или кем-то там еще) и хотеть более простых историй, шанса отыграть мирные ситуации или даже комедийные моменты. Но возвражение к общему повествованию и является разничец между обычной ролевой игрой и общим созданием истории. Если вы не хотите воспроизвести обычную игру в приключения, убедитесь, что клятвенный круг соотвествует своему назначению: что это группа фей, объединенная своими клятвами ради общей цели.

Определенные персонажи против гибких

То, что у них есть общее назначение, не значит, что ваши персонажи должны быть неизменны. Одной из частых проблем для Рассказчика является то, что игроки не пользуются свободой, которые предоставляют правила, в том, что касается развития персонажа. Многие игры создаются с концепцией «защиты определенной ниши», которая подразумевает, что у воина в группе никогда не будет соперника, хитрый персонаж – самый незаметный, и т.д. Хоят это может быть полезно для новичков (это защищает от внеигровых конфликтов и дает Рассказчику возможность легко подготавливать испытаняи для конкретных персонажей), силы и правила создания персонажа в «Темные века: Фаэ» могут позволить очень гибких персонажей. Владение Дня может влиять на разум и создавать огонь; Ночь может помогать подкрадываться и одерживать верх в

битве. Любой, кто потратит пункты опыта может владеть мечом. Не стоит искусственно ограничивать персонажей, чтобы ниши умений и сил были заняты. Это мешает игрокам развивать своих персонажей в зависимости от вашей истории или использовать опыт, чтобы отразить перемены на листе пресонажа.

Другая трудность может возникнуть от огромного разнообразия, которое доступно феям. Со всеми их заветами и обликами, вы можете получить набор персонажей с таким колличеством странных привычек и физических черт, что вы испытаете искушение счесть их «особенными, как все остальные» - то есть не особенными вообще.

Как сделать так, чтобы игроки чувствовали, что каждый пероснаж имеет четкий и индивидуальный образ? На это есть тройной ответ. Рассмотрите их истории, то, кого они могут знать и куда их путешествия уже их завели. Отыгрывайте реакцию пресонажей Рассказчика на репутацию персонажей, так чтобы они поулчили ту долю славы (и презрения!), которую они заслужили. Иногда, убить дракона менее важно, чем то, что вас *попросили* убить дракона.

Потом, подчеркните отношения, которое они могут иметь друг к другу, особенно точки соприкосновения. Многим история может поспособствовать то, что один персонаж обучает другого Способности или сверхъестественной силе. Многие хроники делают это просто за счет набора и траты опыта, но вам стоит отыграть процесс обучения владению мечом или манипуляциям с Сумерками. Когда персонажи обучают друг друга, становится очевидно, кто раньше являлся мастером этой способности, давая умелым персонажам больше влияния.

Наконец, помните что Специализации и Экспертиза(Expertise) (см. Темные века: Вампиры), делает персонажей более очевидно разными. Не бойтесь давать дополнительные преимущества (например, несколько дополнительных кубиков или пониженную сложность), когда персонаж дает интересное описание применения своей Специализации. Короче говоря, не ограничивайте себя листом персонажа; если игрок все время описывает особый способ своего персонажа делать вещи, подумайте о дополнителньыых кубиках или снижении сложности.

Роли Клятвенного круга

Иногда стоит подумать о клятвенном круге, как об одном персонаже. Как и любая личность, он изменяется со временем; и хотя он может быть посвещен одной цели (например, остановить наступление Войны Сезонов), он может иземнится в новых обстоятельствах. Рассматривайте следующие ниже роли как пути изменения клятвенного круга. Они не имеют конкретного порядка; правители могут выгнать странников за несколько сессий; искренние заветы могут быть нарушены. Каждая роль подразумевает свои конфликты и дает возможность углубить историю. Используйте эти примеры как есть, или как модель, чтобы создавать собственные. Иногда, такая вольня структура это все, что вам нужно для начала игры. Просто добавьте имена и проработайте детали.

Владыки смертных

Окруженные страхом и способные к магии, феи легко приспосабливаются к управлению смертными. Эхо всегда являются опасностью, но в эпоху, когда клятвы и заветы являются основой цилизации, фаэ часто могут найти путь, чтобы использовать клятвы смертных как защиту против

Эхо. Клятвенный круг может сделать себя «царями горы» и даже запугать ближайщую человеческую знать.

Конфликты

Несмотяр на преимущества, фаэ должны править мудро, или столкнутся с сопротивлением. Смертыне нарушают свои обещания, а когда они чувствуют угрозу – они зовут союзников. Маленькое население в Темные Века и сеть феодальных связей приводят к тому, что если фаэ слишком усложнит ситуацию (или просто обидит человека с хорошими связями), весть об этом в какой-то момент достигнет кого-нибудь, кто может осзначать реальную угрозу. Не любой священник знает инквизитора, но некоторые знают. Некоторые Каиниты настолько заносчивы, что считают смертные королевства лишь прикрытием для своих темных владений. Противотсояние с гулем такого существа (а также с его кузеном, племянником, советником, вассалом или любовницей) не рекомедуется.

Даже без сверхестественного вмешательства, неразумное правление может привести к проблемам. Если вассалы клятвенного круга решат восстать в большом числе, их разрушенные заветы перестанут защищать фаэ. Эхо и грубая сила в числе могут прееломить персонажей.

А что если они будут править мудро? Здесь поднимает голову другая опасность: предательство. Война Сезонов приближается; даже последователи дела Покровителей является мишенью, так как воинственные феи не будут терпеть препядствий своей победе или мира, оставляющего их на милость победителей. Враги среди фаэ (или подкованные в знании о феях) будут пытаться раскрыть и разрушить заветы пресонажей. Они будут поднимать недовольство, чтобы править стало сложнее, чтобы у них было время спланировать атаку, пока клятвенный круг занят управлением. Для наиболее средневековых сообществ, достаточно просто повредить зерно или скот. Помните о времени: потеря еды может быть смертным приговором. Там где не спрабатывает изощренная тактика, сверхъестественный враг может перейти к чистому запугиванию. Владения и другие силы могут делать вещи из кошмаров крестьян.

Ключевые персонажи

Лод смретных – это тот, с кем потенциальные правители вынужден боротся. Легенды наделяют их благородством; история показывает некоторых из них трусами о оппортунистами. Определите каечства лорда, и пусть он реагирует на вмешательства персонажей соотвественно. Незвисимо от его качеств, он озабочен двумя вещами: феодов, который может прокормить его семью, и выполенеием своего долга как вассала.

В любой общине есть **Староста** или его аналог; крестьянин, который действует как неформальный лидер и представитель общины. Вы можете использовать старосту, чтобы выражать чувства всей деревни; но если вы разозлите его, даже довольные крестьяне могут восстать. Персонажи могут попробовать заменить старосту кем-то более доброжелательным, но это рискованое предприятие. Помимо враждебности, которую может породить проваленная попытка, староста может уйти не поделившийсь жизненноважными местными секретами, такими как *другие* местные сверхъестественные существа, о которых он знает.

Если феод атакуют сверхъстественные враги, они могут заслать **Шпиона,** чтобы узнать слабости и посеять хаос. Шипона можно выследить по том, в чем он нуждается; смертным нужна еда, вампирам – кровь, фаэ – защита от Эхо и способ восстанавливать Туманы и Плетение. Шпион обычно вынужден жить вне общины – в селе из 30 человек кто-нибудь да заметит нового

крестьянина – но некоторые могут замаскироваться под заезжих вестников или актеров. А в больших городах (таких как Лондон и Будапешт) шпиона могут просто скрываться среди толпы.

Странники

Хроника о путешествии – популярный выбор. Через своих персонажей игроки могут стать туристами в Темных Веках, а вы можете показать им настолько много черт сеттинга (включая и другие книги по Темным Века), насколько можно. Только не превратите это в бессмысленный путь с простыми антагонистами. Если Константин – злой греческий вампир и Гейдельберг – злой немецкий колдун будут единственным, что игроки увидят в Афинах и Вормсе, им возможно не следовало покидать дом.

Конфликты

К счастью, Средние века дают Рассказчику доступ ко всем типам возможных конфликтов. Это время домоседов; люди недоверяют странника, если это не паломники, а на дорогах орудуют разбойники. Сборщики подати и лесники существуют только для того, чтобы усложнить персонажам жизнь. В корне всего этого децентрализованная структура средневекового общества: тысячи маленьких сообществ отдают всю излишнюю продукцию на содержание элитного класса профессиональных убийц. Несмотря на усмиряющий голос Церкви, доверие не просто входит в культуру. Никто не может знать, кто станет его врагом в следующий момент, и сеть кровной вражды сообщает их мнение другим. В эти времена, события сильно различаются от региона к региону, так что чужеземцам легко оскорбить местных. А хуже всего то, что у убежденного странника нет лорда. Кто же подтвердить, что ему можно доверять?

Помимо этих опастностей, местные сверхъестественные обитатели обычно очень территориальны. Вы сразу подумали в этом контексте о вампирах и оборотнях, но помните, что другие сверхъестественные существа имеют свои священные места и обостренное чувство угрозы. Если местные обитатели не собратья-феи, клятвенный круг может не иметь никакого понятия, как войти, не нанеся оскробление. А после падения Клятвы Мира, фаэ тоже будут настороже.

К счатсью, у гостей есть свои преимущества. Странники могут нарушить местный статус кво. Феи не обызятельно связаны местным заветами, и могут решить проблемы, с которыми не справляются старожилы. Клятвенный круг также может обладать необходимыми талантами перед лицом войны, внутренней вражды или катастрофы.

Ключевые персонажи

Информаторы служта двум целям: они показывают местный колорит и говорят персонажам о важных чертах области, в которой те оказались. Не забывайте отыгрывать информаторов так, чтобы они преставляли свою культуру (хотя не ударяясь в пародию), и так, чтобы у них был повод сзнать каждый факт, которым они делятся. Но не делайте информаторов всеведущими; уборщица Молл возможно не очень много знает о Гвинне ап Нудде, лорде по Гластонберийским холмом. Однако, она может просто помнить какие-то легенды и сказки, которые готова рассказать. Когда дело доходит до выяснения сверхъествественного влияния, эти мифы и полуправды – лучшее для начала.

Несмотря на форму, которая она принимает, **Стража** обычно не доверяет никому, кто явился с дороги. Будь это пост стражи, сборщики налогов или лесники, охраняющие королевские земли от

вторжения, они противоположны информаторам. Они передают сведения о персонажах местным властям, портя тайные миссии и выслеживая тех, если они замыслили недоброе. Они задают ничего незначащие вопросы и высказывают опасные догадки о задаче клятвенного круга перед наиболее опасными слушателями.

В тех местах, где селятся обитатели ночи, **Местное сверхъестественное существо** будет очень заинтересовано в любых примечательных путешественниках. Несмотря на его природу, оно осуществляет свои дела, которым само появление персонажей может поспособствовать или помещать. Одинокий волшебник может счесть клятвенный круг удобным источником магической силы. Инквизиторы увидят последних носителей старой языческой мерзости (эти антагонисты лучше походят на роль стражи, так как они не являются сверхъестественными существами). У существа обычно есть несколько смертных союзников, включая членов стражи. Оно даже может использовать информаторов, чтобы сбить игроков с толку.

Военный отряд

Клятве Мира конец. Пришло время бронзовых клинков, огня и льда. По своей воле или нет, клятвенный круг может быть вовлечен в Войну Времен Года или более загадочный конфликт. (Сделайте себе одолжение и загляните в Spoils of War для информации по военным конфликтам в Темные Века). Хотя возобновление Войны Времен Года является центральным конфликтом в Темных веках: Фаэ, другие сверхъестественные и обычные столкновения нуждаются в храбрых воинах. Если персонажи являются Миротворцами, они могут путешествовать и противостоять агрессорам с любой стороны, набирая врагов с каждой победой.

Конфликты

Персонажи могут служить защитниками своего дела, выступая в первых рядах войска. Помните о старой традиции поединков. Согласно старому обычаю, исход всей битвы могут решить несколько отдельных дуэлей. В классические времена это было так популярно, что в римской армии пришлось отедельно запретить эту традицию; но даже тогда обычай не умер полностью. Персонажи игроков могут выступить в таких поединках. Если они выиграют – клятва обяжет противника покиунть поле боя.

Но это может быть и война в полном смысле слова. В это время заветы выходят на передний плн, потому что армии фей скорее всего поставят людей на пути угрозы. Эхо может быть эффективной стратегической уловкой, но их легко обернуть против того, кто их использовал. Не нужно говорить, что мудрые фаэ будут следить, чтобы их смертные подопечные следовали своим заветам, пока он пытается подорвать вражеские. С другой стороны, некоторые дворы (особенно под властью ожесточенных детей Зимы) используют людей так, как только могут. Вы можете дать персонажам почувствовать власть, дав им под командование собственные отряды, используя систему приведенную в Dark Ages Storytellers Companion или Spoils of War для определения их успеха.

Одной из отличительных черт средневекового военного дела является осада. Фаэ легко осажать смертных; воздух, гром и огонь преодолевают стены вражеской крепости. Но удерживать позицию против сверхъестественных атак куда сложнее. В таких случаях, стратеги-фаэ должны аккуратно использовать свои Владения, чтобы не дать попыткам врагам преодолеть стены и подорвать поставки еды пройти успешно. Фаэ не так важна еда, но смертные под их началом могут пострадать.

Средневековая традиция взятия заложников популярна среди фей, но Добрый Народ очень тяжело удержать. Несмотря на это, некоторые фаж особенно ценны; если они связанны клятвами с владыками Золотого или Легендарного происхождения, их пленение может вызывать серьезные последствия. К тому же, некоторые заложники могут быть связаны клятвой не уходить, пока за них не будет выплачен выкуп, они будут связаны своей честью. Фаэ не очень ценят золото, так что территории здесь играют основную роль. Клятвенный круг может спасать такого заложника, или стать пленниками самостоятельно. Некоторые дворы следуют традиции держать пленников в комфорте, но другие могут прибегнуть к пыткам и магическим оковам.

Основные персонажи

Вражескией Лидер может быть идиотом с армией или умелым стратегом. В первом случае, вам нужно решить благодаря кому он может вообще управлять значимыми силами. Персонажи скорее всего не столкнутся с вражеским лидером до самого конца, но они могут состязаться с ним на расстоянии, пытаясь предугодать и нейтрализовать его тактику. Другой областью, которую стоит проработать, является честь вражеского лидера. Благородный противник может попросить времени, чтобы похоронить погибших, уважать договоры и выполнять мрачное дело войны подчеркнуто цивилизованно. Другие лидеры показывают свое бессердечие. Они расчленяют тела врагов, нарушают договоры и похищают дорогих врагам людей, чтобы ускорить победу. Победить такого злобного врага игрокам будет приятно, но не делайте кажодого противника настолько кровожадным или вы удешевите опыт. Вариантов вражеского лидера может выступить **Поединщик**, величайший воин врага.

Капитан – это лицо армии персонажей. Капитан говорит им о настроении среди войска, дает новую информацию о ходе сражения и умирает в случае ошибки клятвенного круга. Капитн может быть грубым ветераном или юным сыном аристократа, чьи познания в теории войны должны быть подкреплены кровью. Капитан может подвергнутся действиям Владений и предать клятвенный круг, ведят свое крыло армии к гибели.

Не забудьте включить **Очевидцев** в любое крупное военное сражение. Эти крестьяне страдают, когда их урожай сгорает или когда Владения Высвобождают на их земле. К счастью, они могут сделать польше, чем давить на жалость персонажей. Местные знают секреты области. Даже если проходящие армии не замечают их, они могут узнать тайны, которые умные персонажи могут у них вызнать: движение войск и их число, общий план (когда вражеский лидер вынуждает крестьян ему служить) и так далее. В магическом мире, очевидцы могут стать старнными союзниками: языческие ведьмы и оборотни могут вмешатся, чтобы спасти родственников и любимых.